# СТРАНА ИГР

**В НОМЕРЕ**



2 ПОСТЕРА
НАКЛЕЙКА
УНИКАЛЬНЫЙ ДИСК
DVD VIDEO


GameLand Magazine
(game)land hi-fun media
9 771609 103003 09018
publishing for enthusiasts

ЖУРНАЛ О ЛУЧШИХ КОМПЬЮТЕРНЫХ И ВИДЕОИГРАХ

PC || PS2 || PS3 || GAMECUBE || XBOX || XBOX 360 || GBA || N-GAGE || DS || PSP

09#210 | МАЙ | 2006




## THE ELDER SCROLLS IV: OBLIVION

Лучшая RPG на Xbox 360 **ОБЗОР**

## Onimusha: Dawn of Dreams

**Японские злодеи пятнадцать лет спустя**

## Grandia III

**История любви к самолетам и девушкам**

ДЕМОВЕРСИЯ
**HEROES of Might & Magic V**
ищите на диске

**ЭКСКЛЮЗИВ**

## SCARFACE

**Аль Пачино против GTA III. Горячие подробности из Испании**

## TEKKEN: DARK RESURRECTION

**ЗНАМЕНИТЫЙ ФАЙТИНГ НА PSP. НАШИ ВПЕЧАТЛЕНИЯ**

**ТЕМА НОМЕРА**

# ВТОРАЯ МИРОВАЯ

**ЭТОТ ДЕНЬ МЫ ПРИБЛИЖАЛИ КАК МОГЛИ**

**«ЖЕЛЕЗО»**
Сравнительный тест «обычных» и беспроводных наушников



**РЕПОРТАЖ**
«СИ» в Японии, часть вторая. В гостях у GameArts, Koei, Microsoft of Japan





**ВНИМАНИЕ!**
Новый конкурс: меняем компьютер на скин для DVD!



Акелла
ЖАНР ИНТЕРАКТИВНОЕ КИНО
FAHRENHEIT
Рядовой сотрудник нью-йоркского банка убивает в туалете ист-эндской забегаловки абсолютно незнакомого мужчину. Ничего необычного для города, в котором убийства происходят каждый день... если бы не одно но. Лукас Кейн не хотел убивать этого человека. Он видел и осознавал происходящее, но ничего не мог с собой поделать. И больше всего на свете ему хочется узнать, что заставило его совершить убийство.
В РОЛЯХ: ЛУКАС КЕЙН, КАРЛА ВАЛЕНТИ, ТАЙЛЕР МАЙЛС СЦЕНАРИСТ: ДЭВИД КЕЙДЖ
КОМПОЗИТОР: АНДЖЕЛО БАДАЛАМЕНТИ САУНДТРЕК: THEORY OF A DEAD MAN
ПОСТАНОВКА: QUANTIC DREAM ПРОДЮСЕР: АКЕЛЛА РЕЖИССЕР: ВЫ
quanticdream
ATARI
© 2006 "Akella"
СОЮЗ
М.Видео
ВИДЕОЛЕНД
Akella

СТРАНА ИГР

МАЙ #09(210) 2006

ЖУРНАЛ О ЛУЧШИХ
КОМПЬЮТЕРНЫХ И ВИДЕОИГРАХ

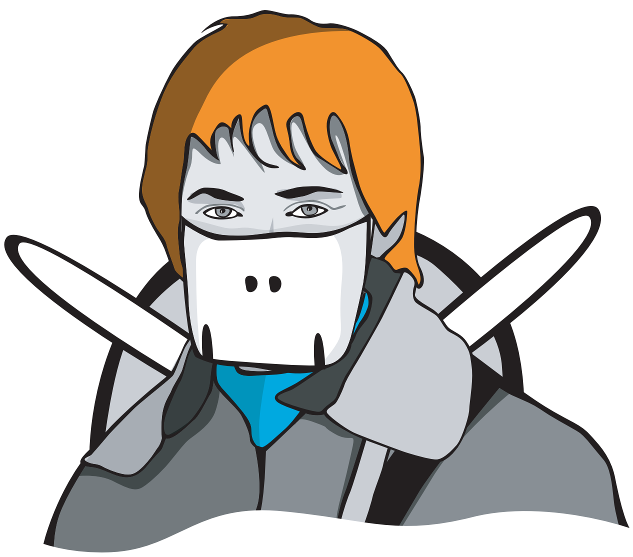
Основан в 1996 году

Журнал зарегистрирован в Министерстве по делам печати, телерадиовещанию и средствам массовых коммуникаций ПИ № 77-11804 от 14.02.2002

Выходит 2 раза в месяц

http://www.gameland.ru

## СЛОВО РЕДАКТОРА



# Всем привет!

Выставка E3 пройдет практически в те же числа, когда в продажу поступит этот номер, а в России будут отмечать очередную годовщину победы в Великой Отечественной войне. Последнюю мы и сделали темой номера. «Вторая мировая», стратегия-долгострой от «1С», должна выйти в августе – мы делимся самыми свежими подробностями о проекте. Тактика «В тылу врага 2», получившая награду лучшей игры КРИ 2006, и вовсе не нуждается в представлении. Ведь это еще и продолжение лучшей российской PC-игры 2004 года по версии Gameland Award! Вторая мировая война – вообще излюбленная тема разработчиков игр самых разных жанров. В этом же номере мы публикуем рецензии на экшн-тактику The Outfit для Xbox 360 и авиасимулятор в консольном стиле – Blazing Angels: Squadrons of WWII. И если «Ангелы» звезд с неба не хватают, то The Outfit вызвала в редакции форменное помешательство – главный редактор так заигрался, что мне пришлось писать за него обращение к читателям!
Обратите внимание на очередную порцию изменений в журнале. Мы отсортировали заметки в разделе «Новости» по темам, чтобы вы могли быстрее находить нужную информацию. Хотите знать, как Sony, Microsoft и Nintendo сражаются за рынок игровых приставок? Ищете анонсы новых игр? Вам интересны события российской индустрии? Пожалуйста! Кроме того, мы обновили дизайн раздела «Хит-парады» и доработали «Слово команды».
Другое важное изменение в «Стране Игр» – отказ от CD-комплектации. Мы не раз получали от читателей письма о том, что в их город не завозят DVD-версию. Ведь распространители журналов зачастую брали вариант подешевле, и все. Теперь они волей-неволей будут брать полную комплектацию, с DVD, постерами и наклейкой. Мы понимаем, что у некоторых читателей все еще нет DVD-привода, и можем лишь порекомендовать как можно скорее обзавестись им. Устройство сейчас стоит в районе 500-600 рублей, что сравнимо с ценой на несколько свежих игр для PC. Меж тем DVD-привод позволит не только запускать диск «СИ», но и смотреть фильмы в хорошем качестве. Также напоминаем, что DVD от «СИ» можно смотреть на игровых приставках PlayStation 2 и Xbox. Все отзывы по поводу новой комплектации «СИ», вопросы и предложения, как всегда, шлите в редакцию по обычной или электронной почте. Вернемся с E3 2006 – все внимательно прочитаем!

**Константин Говорун**

## ТЕ, КТО

### РЕДАКЦИЯ

| | | |
|---|---|---|
| Михаил Разумкин | razum@gameland.ru | главный редактор |
| Константин Говорун | wren@gameland.ru | зам. главного редактора |
| Александр Трифонов | operf1@gameland.ru | редактор |
| Артем Шорохов | cg@gameland.ru | редактор |
| Валерий Корнеев | valkorn@gameland.ru | редактор |
| Игорь Сонин | zontique@gameland.ru | спецкорреспондент |
| Роман Тарасенко | polosatiy@gameland.ru | редактор «Киберспорт» |
| Сергей Долинский | dolser@gameland.ru | редактор «Онлайн» |
| Антон Карпин | karpin@gameland.ru | редактор «Железо» |
| Юлия Соболева | soboleva@gameland.ru | лит.редактор/корректор |
| Александр Глаголев | glagol@gameland.ru | литературный редактор |

### DVD/CD

| | | |
|---|---|---|
| Семен Чириков | chirikov@gameland.ru | ответственный редактор |
| Устинов Александр | hh@gameland.ru | редактор DVD-видео |
| Никишин Денис | spaceman@gameland.ru | монтажер |
| Юрий Пашолок | disk@gameland.ru | редактор |

### ART

| | | |
|---|---|---|
| Алик Вайнер | alik@gameland.ru | арт-директор |
| Леонид Андруцкий | leonid@gameland.ru | дизайнер |
| Наталья Одинцова | odintsova@gameland.ru | бильд-редактор |

### АДМИНИСТРАЦИЯ

| | | |
|---|---|---|
| Надежда Левошина | levoshina@gameland.ru | координатор игровой гр. |
| Телефон: | (495)935-7034 (342) | |

### GAMELAND ONLINE

| | | |
|---|---|---|
| Алена Скворцова | alyona@gameland.ru | руководитель отдела |
| Андрей Теодорович | teodorovich@gameland.ru | главный редактор |
| Иван Солякин | ivan@gameland.ru | WEB-master |

### РЕКЛАМНЫЙ ОТДЕЛ

| | | |
|---|---|---|
| Игорь Пискунов | igor@gameland.ru | директор по рекламе gameland |
| Ольга Басова | olga@gameland.ru | руководитель отдела |
| Евгения Горячева | goryacheva@gameland.ru | менеджер |
| Ольга Емельянцева | olgaeml@gameland.ru | менеджер |
| Максим Соболев | sobolev@gameland.ru | менеджер |
| Оксана Алехина | alekhina@gameland.ru | менеджер |
| Дмитрий Баринов | barinov@gameland.ru | менеджер |
| Надежда Бабиян | babiyan@gameland.ru | менеджер |
| Марья Алексеева | alekseeva@gameland.ru | трафик-менеджер |

### ДИСТРИБУЦИЯ И МАРКЕТИНГ

| | | |
|---|---|---|
| Владимир Смирнов | vladimir@gameland.ru | руководитель отдела |
| Андрей Степанов | andrey@gameland.ru | оптовое распространение |
| Алексей Попов | popov@gameland.ru | подписка |
| Мещеров Кирилл | mk@glc.ru | региональное розничное распространение |

Телефоны: (495)935-7034; факс: (495)780-8824
Телефон (бесплатный) горячей линии редакционной подписки: 8 (800) 200-3-999

### ИЗДАТЕЛЬ И УЧРЕДИТЕЛЬ

| | | |
|---|---|---|
| ООО «Гейм Лэнд» | | учредитель и издатель |
| Дмитрий Агарунов | dmitri@gameland.ru | генеральный директор |
| Борис Скворцов | boris@gameland.ru | оперативный директор |
| Олег Полянский | polyanskiy@gameland.ru | издатель |
| Дмитрий Донской | | основатель журнала |

### PUBLISHER

| | | |
|---|---|---|
| Oleg Polyansky | polyanskiy@gameland.ru | publisher |
| Dmitri Agarunov | dmitri@gameland.ru | director |

### КАК СВЯЗАТЬСЯ С РЕДАКЦИЕЙ

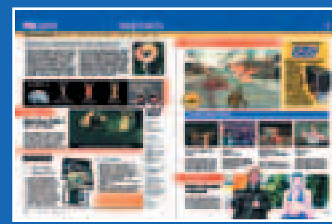
Для писем: 101000, Москва, Главпочтамт, а/я 652, «Страна Игр»
E-mail: strana@gameland.ru

Доступ в Интернет: Компания Zenon N.S.P. http://www.aha.ru; *Тел.: (495)250-4629*
Типография: OY «ScanWeb», Korjalankatu 27, 45100, Kouvola, Finland, 246

*Тираж 80 000 экземпляров* Цена свободная

# МАЙ #09(210) 2006

# В НОМЕРЕ



## Содержание диска

Главная новость текущего номера – конечно же, переход на комплектацию только с DVD. Не ищите номера с CD, их просто нет. Другое «завоевание» месяца – долгожданная демо-версия пятых «Героев». Чем еще вас порадовать? На сладкое остается сразу несколько репортажей: вторая часть GLAward, начало КРИ и «СИ» в Японии. /28




## SCARFACE: THE WORLD IS YOURS

### ХИТ?!

ПОКАЗАННУЮ НА ПРОШЛОГОДНЕЙ ВЫСТАВКЕ E3 ВЕРСИЮ SCARFACE НЕ ОБРУГАЛ ТОЛЬКО ЛЕНИВЫЙ. РАЗРАБОТЧИКИ ПОЧЕСАЛИ В ЗАТЫЛКАХ, ПОПЛЕВАЛИ НА ЛАДОШКИ... И СДЕЛАЛИ СОВЕРШЕННО НОВУЮ ИГРУ. ВПЕЧАТЛЕНИЯМИ ОТ ПОЕЗДКИ В ИСПАНИЮ ДЕЛИТСЯ ИГОРЬ СОНИН. /50



### ОБЗОР

THE ELDER SCROLLS IV: OBLIVION – ЕДИНСТВЕННАЯ, ЕСЛИ НЕ СЧИТАТЬ ВЫШЕДШЕЙ ТОЛЬКО В ЯПОНИИ [EM] -ENCHANT ARM-, RPG НА XBOX 360, НЕ ПОСПЕВШАЯ К ЗАПУСКУ КОНСОЛИ, НО УЖЕ РАЗОШЕДШАЯСЯ ТИРАЖОМ В 1.7 МИЛЛИОНА КОПИЙ. /104



### ОБЗОР

THE GODFATHER (ИЛИ «КРЕСТНЫЙ ОТЕЦ») – ОТВЕТ ELECTRONIC ARTS НА GRAND THEFT AUTO. ГЛАВНОЕ ДОСТОИНСТВО – СЮЖЕТ ПО МОТИВАМ ОДНОИМЕННОЙ КИНОТРИЛОГИИ И РОМАНА МАРИО ПЬЮЗО. ИГРОВОЙ ПРОЦЕСС, ПРАВДА, НЕСКОЛЬКО ПОДКАЧАЛ... /126

## НОВОСТИ



## НЕ ПРОПУСТИТЕ



## ПРО ДИСК



## ТЕМА НОМЕРА






## ИНТЕРВЬЮ



## ХИТ?!



## РЕПОРТАЖ



## СЛОВО КОМАНДЫ

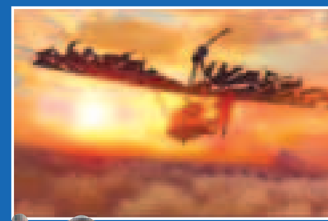


## ДЕЛО ЕСТЬ ДЕЛО, НИЧЕГО ЛИЧНОГО.



## КРИ 2006

Мы посетили четвертую Конференцию Разработчиков Игр и спешим поделиться впечатлениями. Сенсационные анонсы от уважаемых разработчиков и перспективные проекты от молодых команд, свежайшие версии грядущих хитов и обилие известных фигур игровой индустрии, интереснейшие доклады на злободневные темы – все это КРИ 2006. /66



## Grandia III

Продолжение культового RPG-сериала от GameArts мы ждали очень долго. Игра оправдала наши ожидания. Мощная графика, интересный сюжет, великолепные персонажи и идеальная система боя заставили забыть о том, что осенью в Европе выходит Final Fantasy XII. Впрочем, до октября мы уже раз сто успеем спасти мир в Grandia III, и тогда... /136



TEKKEN: DARK RESURRECTION

ЭКСКЛЮЗИВНЫЙ ДЕМО-ТЕСТ САМОГО ОЖИДАЕМОГО ФАЙТИНГА НА PSP.

74



ONIMUSHA: DAWN OF DREAMS

ЧЕТВЕРТАЯ ЧАСТЬ САМУРАЙСКОГО БОЕВИКА – БОЛЬШЕ, ЛУЧШЕ, БЫСТРЕЕ!

122

## КОМПЛЕКТАЦИЯ

**Один двухсторонний постер**
сторона А: Вторая мировая
сторона В: Drakengard 2

**наклейка**
Grandia III

**один DVD**



## ДЕМО-ТЕСТ



## В РАЗРАБОТКЕ



## ГАЛЕРЕЯ



## ОБЗОР



## КОНКУРСЫ В НОМЕРЕ



## ДАЙДЖЕСТ



## АРКАДЫ



## КИБЕРСПОРТ



## ОНЛАЙН



## ТАКТИКА



## ЖЕЛЕЗО



## ТЕРРИТОРИЯ «СИ»



155



## СПИСОК РЕКЛАМОДАТЕЛЕЙ

# ИГРЫ В НОМЕРЕ



## PC





## PlayStation 2





## PlayStation 3





## Game Boy Advance





## Xbox





## Nintendo DS





## GameCube





## Xbox 360



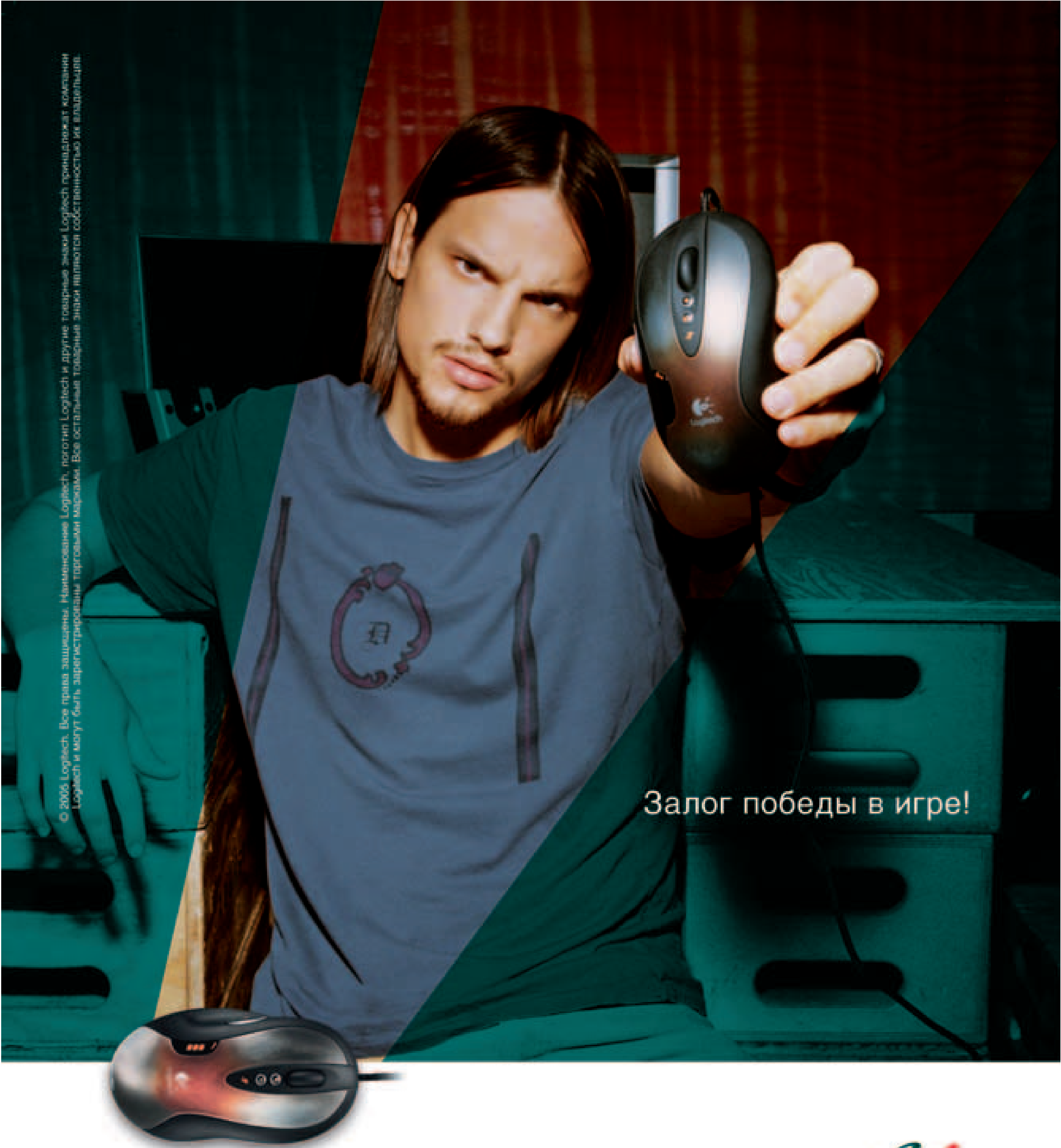


## PSP



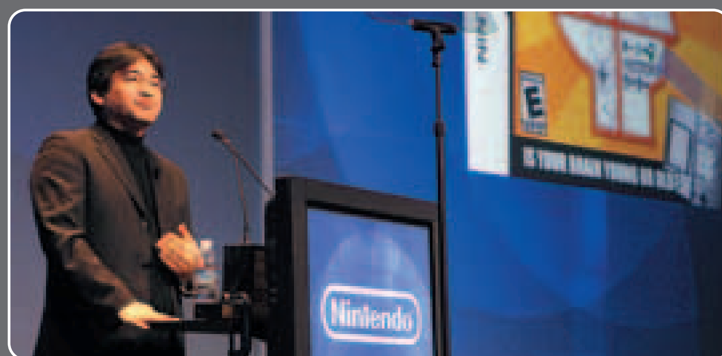


**Мы обновили дизайн списка игр в номере, чтобы он был более заметным, и вы с легкостью могли найти проекты для интересующей вас платформы.**


© 2006 Logitech. Все права защищены. Наименование Logitech, логотип Logitech и другие товарные знаки Logitech принадлежат компании Logitech и могут быть зарегистрированы торговыми марками. Все остальные товарные знаки являются собственностью их владельцев.
Залог победы в игре!

# ИВАТА ПРОТИВ ПОВЫШЕНИЯ ЦЕН

Глава Nintendo Сатору Ивата высказался против повышения расценок на видеоигры.



Вездесущий Сатору Ивата в своем очередном выступлении уверил игроков, что за первые проекты для консоли Revolution с них не возьмут большие деньги. «Я не могу представить, чтобы первые игры Nintendo для новой консоли стоили дороже пятидесяти долларов», – сообщил Ивата-сан, прозрачно намекая на Xbox 360, некоторые игры для которой вплотную подобрались к отметке в $60. Впрочем, с Revolution может произойти то же самое – Nintendo будет контролировать ценовую политику лишь для своих игр, в то время как сторонние разработчики могут поднять расценки в связи с ростом бюджетов. Исключать такое развитие событий нельзя, но Сатору Ивата явно этого не одобрит: «Я не думаю, что для потребителей приемлема цена в 60 долларов за игру. Может, они и готовы заплатить столько за некоторые проекты, но далеко не за все».■

# XBOX 360 ПОКОРЯЕТ АВСТРАЛИЮ



Материк Австралия знаменит не только своими кенгуру, дикими собаками динго и зверской цензорской службой, но и любовью к игровой продукции корпорации Microsoft. Последнее еще раз подтвердилось в марте, когда в стране стартовала игровая система Xbox 360. Уже в первые дни компании Билла Гейтса удалось продать около тридцати тысяч приставок, что сделало X360 самой быстро продающейся консолью в Австралии. Предыдущий рекорд принадлежал PlayStation Portable, которых за первые несколько дней охочие до игр австралийцы купили 27 тысяч штук. По сообщению аналитической компании GfK, соотношение количества купленных игр на одну Xbox 360 достигло отметки в 2.7 экземпляра. В Японии, что любопытно, этот показатель был близок к 1; при этом многие геймеры покупали консоль, но не брали игры. ■

# ОДНОВРЕМЕННЫЙ СТАРТ НЕ ОБЯЗАТЕЛЕН

Глава Nintendo не считает необходимым выпуск Revolution во всех регионах сразу.

Компанию Nintendo не вдохновил пример Microsoft и Sony, первая из которых уже совершила подвиг, выпустив свою Xbox 360 во всех ключевых регионах сразу, а вторая намерена его повторить в конце нынешнего года. По словам главы «Большой N» Сатору Ивата, «одновременный старт во всех регионах обязательным не является». Если японская компания всерьез вознамерится действовать по старинке и выпускать Revolution в Японии, Северной Америке и Европе поочередно (с обязательной паузой в несколько месяцев между стартами), то наши надежды на знакомство с новаторской системой в этом году могут оказаться тщетными. ■



МЫ ПОКА ТАК И НЕ ЗНАЕМ, КАК В ТОЧНОСТИ БУДЕТ ВЫГЛЯДЕТЬ NINTENDO REVOLUTION. ЭТО ПРОТОТИП С ПРОШЛОГОДНЕЙ E3.

## КОРОТКО

**27 АПРЕЛЯ КОРПОРАЦИЯ MICROSOFT** выпустит в Японии специальное издание Xbox 360. В комплект, получивший название Xbox 360 Blue Limited Edition, помимо самой игровой системы, будут включены сменная лицевая панель для нее и диск с игрой 2006 FIFA World Cup от издательства Electronic Arts. Издание выйдет ограниченным тиражом – всего 10 тысяч экземпляров, но для Японии, где X360 не пользуется особым спросом, и этого может оказаться много.

**ВЛАДЕЛЬЦЫ XBOX 360**, желающие время от времени запускать на своей системе игры для старой Xbox, смогут теперь насладиться такими хитами, как Black, Star Wars Battlefront II и Winning Eleven 9. Помимо совместимости с этими играми, Microsoft исправила ошибки в работе с Ninja Gaiden, Fable, Half-Life 2 и GTA: San Andreas – теперь в них тоже можно без хлопот поиграть на X360.

# UMD ПОПЛОХЕЛО

Торговая сеть Wal-mart отказывается продавать в своих магазинах фильмы на UMD, так как они не пользуются спросом.

По данным агентства Reuters, крупнейшая в США торговая сеть Wal-mart решила освободить прилавки принадлежащих ей магазинов от фильмов в формате UMD. Причина проста – покупатели не воспринимают новые диски от Sony как достойный носитель информации для кинокартин и не берут их. Нельзя не вспомнить, что производители фильмов от UMD также не в восторге – средний уровень продаж таких лент колеблется от 50 до 100 тысяч копий, что воротил кинобизнеса никак не устраивает. Если Sony в кратчайшие сроки не предпримет решительных мер, чтоб поправить дело, об идее представить UMD как достойную оболочку для выпуска новых лент можно будет забыть. А это, в свою очередь, станет сильным ударом по консоли PSP, которую Sony широко рекламировала как портативный видеоплеер. ■



ЛЮБОПЫТНЫЙ ФАКТ. «ПЕРВАЯ ВИДЕОКОМПАНИЯ» ВЫПУСТИТ ФИЛЬМЫ «ТУРЕЦКИЙ ГАМБИТ» И «НОЧНОЙ ДОЗОР» НА UMD В РОССИИ! НАДЕЕМСЯ, ОНИ ПОСЛУЖАТ ХОРОШЕЙ ЗАМЕНОЙ ЗАПАДНЫМ ХИТАМ.


Повернутый на музыке
Всего один поворот – и ваш новый Nokia 3250 превратится в музыкальный плеер. И вы уже в центре вашей собственной модной вечеринки. В любой момент. Легкий и быстрый доступ к функциям благодаря уникальному поворотному корпусу нового Nokia 3250. До 750 песен в CD-качестве на карте памяти 512 Мб. 2-мегапиксельная камера с 4-кратным цифровым зумом. Система Nokia XpressMusic. Наполните свою жизнь интересными поворотами!
www.nokia.ru
Горячая линия Nokia: (495) 727-2222. Часы работы: 08.00-20.00 (московское время), Пн.-Пт.
NOKIA 3250
XpressMusic
Club NOKIA
www.nokia.ru/ClubNokia
NOKIA
Connecting People
Copyright © Nokia, 2005. Объем карты памяти, поставляемой вместе с телефоном, может варьироваться. Товар сертифицирован.

Максим Поздеев /bw@gameland.ru/

# XBOX 360 ПЕРЕХОДИТ В НАСТУПЛЕНИЕ



Microsoft of Japan устроила конференцию, на которой руководитель отделения провозгласил курс на покорение японского рынка.






6 апреля в Токио состоялась конференция Microsoft, на которой новый президент японского отделения компании Такаси Сэнсуй обрисовал свое видение будущего Xbox 360 в регионе. По его словам, Microsoft все еще твердо намерена добиться успеха среди непокорных японских геймеров и уже позвала на помощь немало уважаемых в стране компаний. Особый упор при развитии системы делается на сервис Xbox Live Arcade, свои игры для которого уже готовят Namco Bandai, SNK Playmore, Konami, Hudson, Yuke's и D3 Publisher. Namco Bandai уже объявила, что в скором времени пользователи «аркадного» сервиса смогут вспомнить былые годы с помощью игр Galaga и Pac-Man.
Помимо того, уйму интересных заявлений сделали на конференции разработчики, трудящиеся над играми для Xbox 360. Куча времени была уделена проекту Zegapain от все той же Namco Bandai, основанному на одноименном аниме и повествующему о войнах гигантских боевых роботов. Обожаемая поклонниками ролевых игр компания tri-Ace сообщила, что работает над некоей новой и пока не получившей официального названия RPG для X360.
Глава студии Mistwalker Хиронобу Сакагути также отчитался по своим ролевым проектам: Blue Dragon точно выйдет в нынешнем году (сейчас разработчики заняты отладкой игрового баланса), а Lost Odyssey появится в японских магазинах только в следующем. Компании Square Enix и Game Arts представили свой эксклюзивный проект для X360 – шутер под названием Project Sylph.
В завершение выступления Такаси Сэнсуй заявил, что нынешний год станет решающим для становления Xbox 360 в Японии и пообещал, что Microsoft будет за местных геймеров бороться. ■

## КОРОТКО

**ПО ИНФОРМАЦИИ ИЗДАНИЯ NINTENDO POWER**, ожидаемая многими обладателями Nintendo DS версия браузера Opera для этой консоли поступит в продажу на территории Японии в июне нынешнего года и будет стоить 3800 йен (около 18 евро).

**8 МАЯ – ЗА ДВА ДНЯ ДО НАЧАЛА** выставки Electronic Entertainment Expo – компания Sony намерена провести в городе Калвер-сити, штат Калифорния, пресс-конференцию. Пока неизвестно, о чем именно там будут говорить, но можно с изрядной долей уверенности предположить, что в центре внимания окажется игровая система PlayStation 3.

**ПРЕДСТАВИТЕЛИ КОМПАНИИ HUDSON** подумывают о том, чтобы добавить к играм, доступным пользователям сервиса Xbox Live Arcade, Saturn-версию знаменитой Bomberman. Официально факт появления Бомбермэна в Сети пока не подтвержден.

# БИЛЛ ГЕЙТС ИГРАЕТ НЕ ПО ПРАВИЛАМ

В начале апреля неожиданно вспыхнул очередной скандал, связанный с нарушением прав в игровой индустрии. Фирма Lucent намерена затащить в суд корпорацию Microsoft, которая якобы при создании игровой системы Xbox 360 украла одно из ее изобретений, защищенных патентом. Согласно представленной компанией информации, для воспроизведения видео на Xbox 360 используется MPEG2 Decoder – функция, на которую Lucent получила патент еще в 1993 году. Стоит отметить, что это не первая стычка компании с Microsoft, год назад Lucent уже пыталась привлечь корпорацию Билла Гейтса к ответственности, но тогда суд отклонил иск из-за обнаруженной в патенте опечатки. Теперь ошибка исправлена, и разъяренные адвокаты Lucent уже готовы впиться противникам в глотку. Особо в пострадавшей компании упирают на то обстоятельство, что они пытались решить дело в частном порядке, а в суд обратились лишь после того, как Microsoft отказалась разойтись полюбовно. Разумеется, до отзыва из продажи всех Xbox 360 дело вряд ли дойдет, но вытрясти из Microsoft много денег в качестве компенсации ущерба, а также заставить корпорацию официально выкупить право на использование MPEG2 Decoder Lucent шансы имеет. ■

# XBOX ИДЕТ КО ДНУ?

Вице-президент Vivendi Universal Games бьет тревогу и призывает Microsoft одуматься.




В отличие от Sony, которая изо всех сил поддерживает свои старые игровые системы, корпорация Microsoft не горит желанием продолжать работу с Xbox, что вызывает недовольство не только геймеров, не имеющих возможности купить X360, но и ведущих игровых компаний. Примером тому служат высказывания вице-президента европейского отделения Vivendi Universal Games Адама Робертса, который в одном из интервью посетовал на плачевную ситуацию с Xbox.
Адам полагает, что PlayStation 2 будет и дальше уверенно чувствовать себя на рынке – поддержка Sony (вспомним хотя бы анонсированный недавно God of War II) и геймерский интерес сделают свое дело. В то же время Xbox, если Microsoft срочно не предпримет меры, может уйти с игрового горизонта навсегда – распространители не будут вечно держать на прилавках консоль, в продвижении которой не заинтересован даже ее создатель, а пропав из магазинов, Xbox тут же пополнит ряды мертвых систем.
Господин Робертс также сообщил, что сейчас Vivendi ведет переговоры с Microsoft и пытается найти выход из положения. Также он похвалил Sony за ее политику в отношении PS2, сказав, что «геймеры не перестанут покупать игры для этой системы после того, как будет выпущена PlayStation 3». ■

# GTA ПРОДОЛЖАЕТСЯ

Издательство Take-Two Interactive зарегистрировало ряд патентов на имя Vice City Stories.

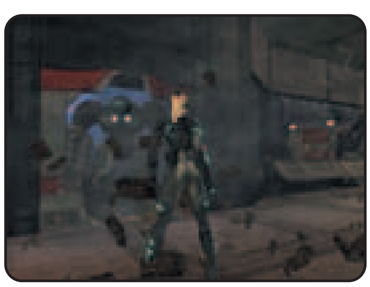
Несмотря на то что Джек Томпсон каждое воскресенье приносит жертвы всем злым богам, моля их о смерти сериала Grand Theft Auto, флагман издательства Take-Two Interactive не думает хворать и, кажется, собирается в скором будущем разродиться очередным сиквелом. По крайней мере, в американском патентном бюро уже зарегистрирован пакет торговых марок, объединенных названием Vice City Stories. Один из патентов относится непосредственно к игровой сфере, второй дает право на выпуск различных сопутствующих товаров, а третий резервирует за Take-Two возможность выпуска кинопродукции.
Нетрудно провести сравнение между этими патентами, прошлогодней GTA: Liberty City Stories, а также твердым намерением Take-Two и дальше разрабатывать золотоносную GTA-жилу – видимо, в скором времени нам стоит ожидать официального анонса очередной части бандитского сериала. Затаим дыхание и подождем. Скоро E3, в конце концов.
Кроме того, ходят слухи, что корпорация Microsoft ведет переговоры о возможности выпуска для Xbox 360 эксклюзивной версии Grand Theft Auto. А если заключить такое соглашение не получится, то компания Билла Гейтса хочет, по крайней мере, выторговать для своей системы «временную эксклюзивность» – то есть, уговорить Take-Two выпустить новую часть сериала сначала на X360, а уже потом (через несколько месяцев) на других платформах. ■



# НОВАЯ БЕДА STARCRAFT: GHOST

Blizzard приостановила разработку проекта и сосредоточилась на изучении возможностей next-gen платформ.

С момента официального анонса в 2002 году игра StarCraft: Ghost пережила немало потрясений – несколько переносов даты выхода, смену команды разработчиков и потерю GC-версии, – но до прилавков так и не добралась. А теперь, может, и не доберется – компания Blizzard провозгласила курс на покорение next-gen и приостановила разработку многострадального консольного StarCraft. Нынче разработчики заняты изучением возможностей новых платформ и способов проникновения на этот рынок, а что будет с Ghost, пока непонятно. Возможно, в Blizzard сочтут нужным начать создание версий игры для систем нового поколения, но может произойти и так, что о StarCraft: Ghost просто забудут. ■





# СВИХНУВШИЕСЯ ДОМОХОЗЯЙКИ

Готовится игра по мотивам популярного телесериала «Отчаянные домохозяйки». Прогрессивное геймерское сообщество в шоке.

Воплотившийся в жизнь ночной кошмар суровых мачо и вселенское счастье для любителей телесериалов: компания Buena Vista Games и телесеть ABC официально анонсировали игру по мотивам многосерийного шедевра «Отчаянные домохозяйки» (Desperate Housewives в забугорных Штатах). Проект относится к жанру симуляторов жизни и предложит геймерам вжиться в роли четырех кухонно-пеленочных тружениц, решивших всерьез заняться личными неурядицами. Разработку Desperate Housewives ведет студия Liquid Entertainment, в послужном списке которой значится работа над проектами Dragonshard и The Lord of the Rings: War of the Ring. Выход игры в версии для персональных компьютеров состоится в четвертом квартале нынешнего года. ■



КАДР ИЗ СЕРИАЛА «ОТЧАЯННЫЕ ДОМОХОЗЯЙКИ».



КАДР ИЗ ИГРЫ «ОТЧАЯННЫЕ ДОМОХОЗЯЙКИ». ИЩИТЕ ОТЛИЧИЯ.

# ПОТАНЦУЕМ?

SCEE представила новый танцевальный проект для PlayStation 2 и PlayStation Portable.

Европейское отделение компании Sony готовит к выпуску новую игру, посвященную молодежной культуре, а именно так называемым «танцевальным сражениям». Проект B-Boy для PlayStation 2 и PlayStation Portable куется в студии FreeStyleGames при поддержке известных представителей B-Boy-движения. Он предложит игрокам создать собственного персонажа, научить его восьми сотням танцевальных движений и показать всем вокруг, как надо отплясывать брейк-данс. Ожидается присутствие как набора однопользовательских режимов, так и мультиплеера – для PSP-версии уже подтвержден беспроводной versus-режим. Представители SCEE планируют включить в игру богатую подборку музыкальных треков в стиле хип-хоп и сообщают, что все движения виртуальных плясунов будут как никогда похожи на танцевальные па живых людей, благодаря использованию технологии motion capture. Выход B-Boy на территории Европы должен состояться в сентябре нынешнего года. ■



## КОРОТКО

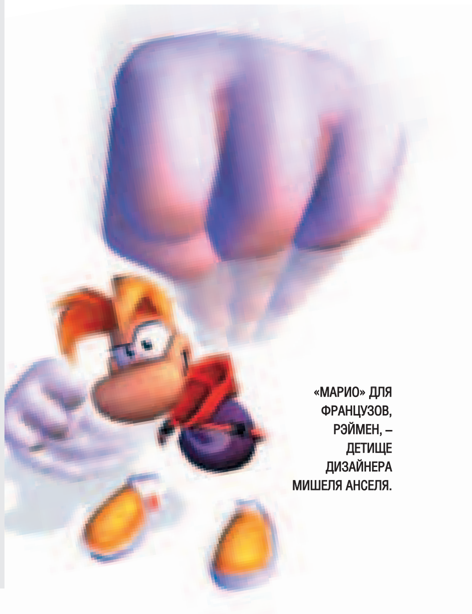
**VALVE SOFTWARE**, в недрах которой, как вы помните, недавно созрела идея превращения Half-Life в Steam-сериал, сообщила о переносе даты выхода первого эпизода своей очередной нетленки. Half-Life 2: Episode One (бывший Aftermath), который ранее ожидали на прилавках магазинов в конце апреля, отложен до конца мая нынешнего года.

**КОМПАНИЯ SEGA** перенесла дату выхода в Японии игры Chromehounds для Xbox 360. Ранее разрабатываемый студией From Software проект должен был появиться в продаже 20 апреля нынешнего года, теперь в качестве даты релиза указывается 15 июня.

**ПО НЕПОДТВЕРЖДЕННЫМ ОФИЦИАЛЬНЫМИ ЛИЦАМИ** данным, принадлежащая Microsoft студия Bungie занята разработкой нового шутера под кодовым названием Project Orion для Xbox 360.

# РЭЙМАН СНОВА ВОЗВРАЩАЕТСЯ

После длительного отпуска, который некоторые пессимисты называли бессрочным, в игровую индустрию возвращается старина Рэйман – персонаж, игры о котором сделали гейм-дизайнера Мишеля Анселя легендарным и принесли немало денег в свинью-копилку издательства Ubisoft. Как сообщают французы, работа над новой частью Rayman ведется студией Ubisoft Montpelier, игра будет выпущена в версиях как для консолей нынешнего поколения, так и для новых систем. Дату очередного явления знаменитого персонажа народу представители Ubisoft объявить постеснялись. ■



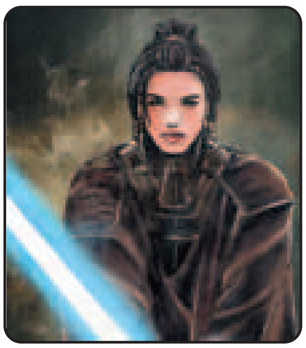
«МАРИО» ДЛЯ ФРАНЦУЗОВ, РЭЙМЕН, – ДЕТИЩЕ ДИЗАЙНЕРА МИШЕЛЯ АНСЕЛЯ.

# БЫТЬ ИЛИ НЕ БЫТЬ

Будущее сериала Knights of the Old Republic находится в руках LucasArts.

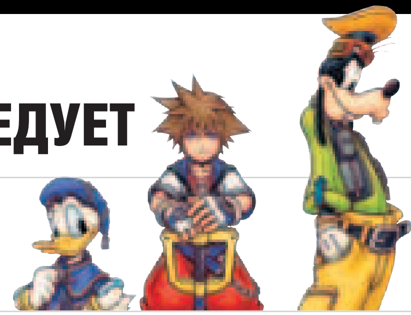
В интервью сайту Total Videogames представляющий студию Obsidian Entertainment Фергюс Уркхарт ответил на давно волнующий поклонников «Звездных Войн» вопрос о будущем сериала Knight of the Old Republic. По его словам, переговоры с LucasArts о возможной разработке третьей части популярной RPG начались еще в августе 2004 года, но до сих пор компания Джорджа Лукаса вразумительного ответа по поводу продолжения не дала, и все зависит исключительно от нее. В Obsidian будут рады взяться за разработку KOTOR 3, если этого захочет сама LucasArts. ■






DURACELL®
АККУМУЛЯТОРЫ
Один аккумулятор и целый мир впечатлений
• Максимальная мощность аккумуляторов Duracell AA - 2500 mAh
• Аккумуляторы Duracell Supreme созданы для бесперебойной работы в современных цифровых устройствах с высоким энергопотреблением
• До 4-х раз больше фотографий*
• До 1000 циклов перезарядки
• Отсутствие эффекта памяти
Товар сертифицирован
AA
DURACELL
SUPREME
2500 mAh
До 4-х раз больше фотографий*
* по сравнению с обычными щелочными батарейками - зависит от типа камеры и использования

# KINGDOM HEARTS: ПРОДОЛЖЕНИЕ СЛЕДУЕТ



Тэцуя Номура из компании Square Enix готовит очередное продолжение популярной RPG.

Тэцуя Номура занят размышлениями о том, какой должна быть третья часть ролевого сериала Kingdom Hearts, о чем и сообщил публике. По словам Номура-сана, проект пока пребывает в стадии предварительного планирования и раскрыть какие-либо подробности о нем никак не получится, но уже сейчас можно сказать, что игра будет как-то связана с предыдущими частями и в то же время не будет являться прямым сиквелом, продолжающим сюжетную линию Kingdom Hearts II.
Помимо этого, Тэцуя заинтриговал публику сообщением о том, что на E3 компания Square Enix расскажет много интересного и неожиданного. Если принимаются заявки, то мы хотели бы римейк Final Fantasy VII для PS3, Final Fantasy XIII для нее же, ну и немного свежей информации о новой Kingdom Hearts, конечно же.■

# NARUTO И UBISOFT

Издательству Ubisoft удалось получить права на создание игры про героя аниме и манги Наруто.

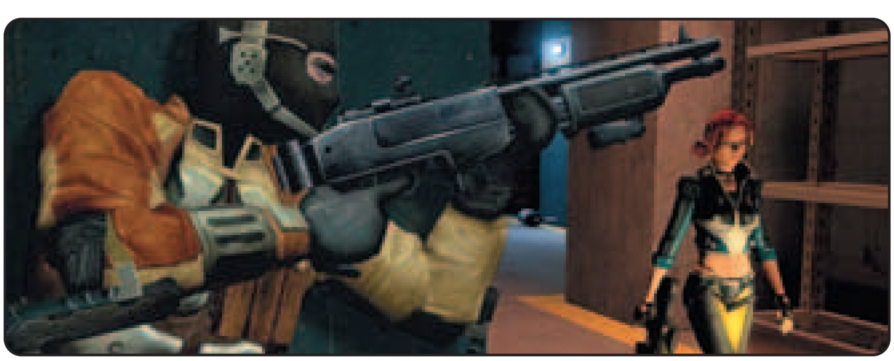
Издательство Ubisoft изрядно удивило играющую публику сообщением о получении прав на создание игры по мотивам аниме и манги Naruto для Xbox 360. Уж не знаем, во что обошлось лягушатникам это соглашение, но факт остается фактом – сработанная Ubisoft игра про недоделанного ниндзя и его друзей увидит свет в 2007 году в эксклюзивной версии для консоли Билла Гейтса. Любопытно, что Naruto станет первым проектом на основе японской лицензии, над которым работает французское издательство. ■



# «ГРЕХ» ОПРЕДЕЛИЛСЯ С РЕЛИЗОМ

Первая часть SiN Episodes появится в мае нынешнего года.

Ritual Entertainment с болью в сердце сообщает об очередном переносе даты выхода первой части экшн-сериала SiN Episodes, в этот раз на май нынешнего года. Напомним, что Emergence (именно так называется первый эпизод) будет распространяться как на привычных для нас материальных носителях, так и через систему онлайновой дистрибуции Steam. Steam-старт первого «греховного» эпизода состоится 9 мая, а уже 12 числа того же месяца издательство Electronic Arts, распространяющее коробочную версию игры в Европе, обещает привезти SiN Episodes: Emergence к нам. Версия игры в коробке будет продаваться по цене в $19.95, а те, кто предпочтет воспользоваться сервисом Steam, получат за храбрость скидку в десять процентов.■



## КОРОТКО

**КОМПАНИЯ IGNITION ENTERTAINMENT** получила права на издание в Европе версий пазла Puyo Pop Fever для карманных систем Nintendo DS и PlayStation Portable. Релиз обеих должен состояться в конце апреля нынешнего года.

**СТУДИЯ IO INTERACTIVE** добавила к анонсированным ранее версиям игры Hitman: Blood Money для PC, PlayStation 2 и Xbox вариант для Xbox 360. По словам исполнительного продюсера IO Нила Доннелла, новая консоль Microsoft идеально подходит для демонстрации графических и игровых возможностей, которые заложили в Blood Money разработчики. Выход игры для X360 состоится одновременно с релизом всех остальных версий – в мае нынешнего года.

# СОНИК НОВОГО ПОКОЛЕНИЯ



Глава европейского отделения компании Sega Майк Хэйс знает, как заставить трепетать от радости сердца любителей видеоигр. В своем интервью Tech Digest он решительно заверил всех в том, что Sega намерена в дальнейшем укреплять позиции знаменитого синего ежа в индустрии. Немалую роль в этом деле Майк отвел новой игре о Сонике, которая будет выпущена для игровых систем следующего поколения в этом году. К сожалению, точная дата релиза и конкретные платформы не названы, но волноваться на этот счет вряд ли стоит: впереди самое благоприятное для анонса игр мероприятие E3, а 15 июня у Соника очередной день рождения – тоже подходящая дата для приведения в восторг фанатов сверхзвукового героя. ■

# ВКЛЮЧАЕМ ФОРСАЖ

Namco Bandai готовит игру, в основу которой положен фильм The Fast and The Furious: Tokyo Drift.

Namco Bandai официально объявила об игре, создаваемой для платформ PlayStation 2 и PlayStation Portable по мотивам фильма The Fast and The Furious: Tokyo Drift. Как и картина-прародительница, игра предложит фанатам быстрых машин проникнуть в токийскую общину любителей нелегальных автогонок и с ветерком покататься по улицам японского мегаполиса на монструозных штуках, имеющих лишь отдаленное сходство с обычными средствами передвижения. Представители Namco Bandai обещают сотни лицензированных автомобилей, полтысячи различных апгрейдов для них, хитроумный искусственный интеллект и два многопользовательских режима. Разработкой игры занимается британская студия Eutechnyx, ранее подарившая миру Big Mutha Truckers и Street Racing Syndicate. Выход The Fast and The Furious: Tokyo Drift состоится в одно время с фильмом – летом нынешнего года. ■




Акелла
38 боевых самолетов, полностью идентичных историческим прототипам: от мельчайших деталей кабины до крошечных заклепок на крыльях
16 миссий, действие которых происходит в различных уголках Земли: в Англии, Германии, Франции, Марокко, на японском острове Окинава
Самолеты очень просты в управлении – вы не почувствуете себя беспомощным, впервые оказавшись в гуще событий
Вы будете летать в составе эскадрильи, отдавая команды ведомым пилотам
Многопользовательский режим с поддержкой до 16 игроков
Blazing Angels™: Squadrons of WWII
АНГЕЛЫ СМЕРТИ
АСЫ ВТОРОЙ МИРОВОЙ
UBISOFT
www.blazing-angels.com
Вы мечтали когда-нибудь оказаться за штурвалом истребителя времен Второй Мировой? Выпускать одну за другой пулеметные очереди, поймав верткий самолет противника в перекрестье прицела. Со злым азартом наблюдать, как он исчезает в огненной вспышке и падает на землю искореженными обломками.
Пройдя через битвы над городами и океанами, Вы превратитесь из неопытного новичка в мастера, чья машина испещрена боевыми шрамами и отметками о сбитых врагах...
К ВЗЛЕТУ ГОТОВЫ? ТОГДА В НЕБО!
© 2006 "Akella"
© 2006 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved.
Blazing Angels, Ubisoft and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the US and/or other countries.
Все права защищены. Нелегальное копирование преследуется.
Тех. поддержка: (495) 363-4512 E-mail: support@akella.com
Игры с доставкой www.cdgames.ru Оптовая продажа: Москва, (495)363-46-14, nataly@cdnavigator.ru
Санкт-Петербург, (812)252-49-65, akella@mngbox.ru, Ростов-на-Дону, (863)290-78-42, akellarostov@aaanet.ru
Представитель на Украине - "Мультитрейд" - www.multitrade.com.ua
Филиал ООО "Полёт Навигатора" в Санкт-Петербурге (дистрибьюторское подразделение компании "Акелла"). Санкт-Петербург, ул. Маршала Говорова, д.37, тел/факс (812) 252-49-65.
СОЮЗ
М.Видео
ВидеоЛэнд
Розничная продажа в магазинах фирмы "СОЮЗ", "М.Видео" и "ВидеоЛэнд"
Akella

Максим Поздее... .ru/



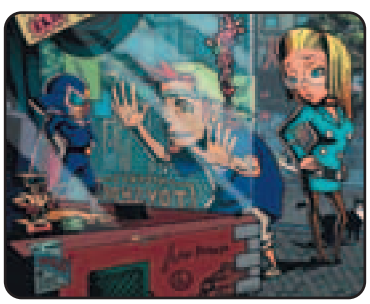
## KONAMI МЕНЯЕТСЯ

Konami всерьез взялась за реструктуризацию своих отделений и превращение их в слаженную систему. Что происходит внутри компании и меняется ли как-нибудь схема ее работы, мы вряд ли когда-нибудь узнаем, а вот внешние проявления деятельности руководителей налицо – с начала нового финансового года европейское отделение Konami, ранее известное под названием Konami of Europe, следует именовать не иначе как Konami Digital Entertainment GmbH. Звучит жутковато, но привыкнем. ■

## CAPCOM ТОЖЕ НЕПРОСТО

Японская компания Capcom, несколько месяцев назад пугавшая публику отчетами о сверхвысоких квартальных доходах, сообщает о возможном снижении предполагаемой прибыли по итогам года сразу на один миллиард йен (примерно 8.4 миллиона американских долларов). Причиной тому стала налоговая служба, проводившая аудит и обнаружившая у Capcom незнамо откуда взявшиеся 43 с копейками миллиона долларов неучтенной прибыли, набежавшие с марта 2000 года по март 2005. Государственная казна твердо намерена получить свою долю налогов от этой суммы, Capcom же собирается опротестовать эти претензии.

Кроме того, на снижение прогнозируемых доходов повлияли низкие продажи видеоигр в Северной Америке и Европе. ■



## КОРОТКО

**ИЗДАТЕЛЬСТВО UBISOFT СООБЩИЛО** о приобретении всех прав на сериал Far Cry и технологию CryEngine, обеспечив таким образом себе полное право на создание продолжений «тропического» шутера.

**КОМПАНИЯ NINTENDO** пересмотрела прогнозы на закончившийся 31 марта финансовый год. В связи с огромной популярностью Nintendo DS и DS Lite «Большая N» увеличила предполагаемую прибыль с 637 миллионов долларов до 807 – почти на 30 процентов! Точные данные станут известными 25 мая.

**АНГЛИЙСКАЯ STRANGELITE STUDIOS** сообщает о присоединении к другой британской компании – Rebellion. В будущем разработчики Starship Troopers намерены взяться сразу за два новых проекта для ПК и консолей.

**КОМАНДА HEADFIST PRODUCTIONS**, создавшая игру Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth, испытывает нешуточные финансовые трудности. Сейчас компания уже находится под внешним управлением, а ее штат покинула изрядная часть ведущих сотрудников.

# NCSOFT В КИТАЕ

Один из крупнейших издателей MMO-проектов готовится к завоеванию китайских геймеров.

Китайский рынок видеоигр и, в особенности, его онлайн-часть растет настолько быстро, что не стоит удивляться тому, как упорно ведущие компании стараются там закрепиться. Вот и знаменитая своими MMORPG корейская NCsoft отстраивает на территории Китая уютное гнездышко, из которого очень удобно будет продвигать продукцию в коммунистические китайские массы. Компания выкупила контрольный пакет акций NC Sina (именно эта компания ранее представляла интересы корейцев в стране) и образовала NCsoft China – свое внутреннее подразделение. ■

# VALVE СТОРОНИТСЯ КОНСОЛЕЙ

Гейб Ньюэлл объясняет причины нежелания компании делать что-то для домашних игровых систем.

В недавнем интервью изданию Game Informer глава студии Valve Software Гейб Ньюэлл пожаловался на возмутительно низкие продажи Xbox-версии шутера Half-Life 2 и сообщил, что с учетом этого факта и низких продаж новой системы Xbox 360 Valve приняла решение временно воздержаться от разработки новых игр для домашних игровых систем. Исследования возможностей вторжения на консольный рынок компания проводить будет, но в ближайшем будущем поклонники творений Valve смогут наслаждаться их новыми шедеврами только на персональных компьютерах. ■



# МЕКСИКАНСКИЕ СТРАСТИ В MAJESCO

Акционеры компании обвиняют руководство в обмане и раскрывают семейный заговор.

Руководитель терпящего финансовое бедствие издательства Majesco может оказаться на скамье подсудимых по обвинению в злоупотреблении полномочиями. Роль потерпевшей стороны отводится акционерам компании, в один прекрасный день обнаружившим, что правление больше увлечено улучшением благосостояния своих родственников, чем развитием Majesco. Так, за прошлый год президент Джесс Саттон и вице-президент отделения Research & Development Джозеф Саттон на двоих получили три четверти миллиона долларов в качестве зарплаты, в то время как издательство находится в затяжном финансовом кризисе и явно не может себе позволить такие выплаты. В связи с этим в нарушении своего долга перед акционерами обвиняют исполнительного директора компании Морриса Саттона, которому упомянутые выше Джесс и Джозеф приходятся сыновьями. Кроме того, акционеры обвиняют Морриса и еще в одной махинации, в ходе которой он обогатил на пару миллионов своего родного брата. Разумеется, обогатил за счет Majesco. Но и это еще не все. Акционеры обвиняют руководство компании в том, что оно намеренно не пытается вывести Majesco из финансового кризиса. Так, компания отвергла предложения о приобретении ее акций, что могло бы помочь издательству избежать снятия его ценных бумаг с торгов на бирже NASDAQ.

Стоит отметить, что действия руководства Majesco вызывают подозрения у акционеров давно. В прошлом году группа инвесторов уже обвиняла правление в том, что оно намеренно заполняет линейку выпускаемой компанией продукции плохими проектами, а затем сочиняет нереалистичные прогнозы продаж. ■

## СХОДИЛИ ЗА ПОКУПКАМИ

Sega вплотную занялась укреплением позиций на западном рынке, приобретя сразу две новых студии. Первой из них стала компания Secret Level, расположенная в Сан-Франциско. По словам представителей японского издательства, эта команда займется работой над продолжениями одного из принадлежащих ей популярных франчайзов для платформ Xbox 360 и PlayStation 3. Какой именно игровой сериал Sega обретет второе дыхание в руках Secret Level, не сообщается, но точно известно, что это будет не Sonic The Hedgehog.

Вторым приобретением компании стала британская студия Sports Interactive – создательница дико популярной в Великобритании серии Football Manager, повествующей о нелегких трудовых буднях руководителя футбольного клуба. Почти наверняка Sports Interactive продолжит под крылом Sega развитие именно этой линейки.

Финансовые подробности сделок представители Sega озвучить не пожелали. ■

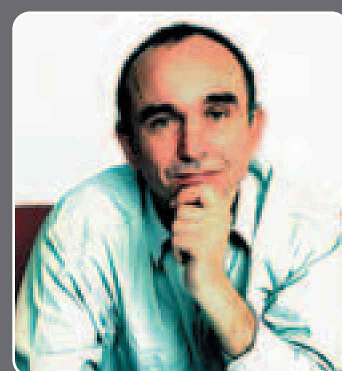
## ПИТЕР И БИЛЛ ТЕПЕРЬ ВМЕСТЕ

Корпорация Microsoft за неназванную сумму приобрела британскую студию Lionhead.

Студия Lionhead, которую возглавляет знаменитый Питер Мулине, отныне принадлежит корпорации Microsoft. Подробности сделки не разглашаются, но обе стороны уже успели осчастливить публику дежурными восторгами по поводу слияния. Представители корпорации Билла Гейтса пока не сообщают, чем именно теперь займется Lionhead, вероятно, представление новых проектов британской студии состоится в мае во время выставки E3.

Напомним, что Lionhead и Microsoft ранее уже сотрудничали друг с другом и плодом этого союза стала Fable – пока что самая продаваемая ролевая игра для консоли Xbox. ■





## INFOGRAMES ПОГРЯЗЛА В ДОЛГАХ

В последние месяцы волна сообщений о трудностях в крупных игровых компаниях стала походить на цунами: одно за другим ведущие издательства рапортуют об убытках и увольнениях сотрудников. Ранее мы уже сообщали вам о неприятностях в Atari, теперь же настал черед самой Infogrames, которой Atari и принадлежит. Знаменитой компании удалось отсрочить выплату 13.4 миллиона евро по одному из кредитов до 15 июня. По контракту Infogrames должна была рассчитаться с кредиторами еще в середине марта, но денег у нее, само собой, не нашлось. Стоит отметить, что помимо упомянутой выше суммы компания должна будет 15 июня выплатить 23 миллиона евро уже по другому кредиту. Нетрудно догадаться, что произойдет летом, если денег у Infogrames так и не найдется, – процедура банкротства, распродажа имущества, роспуск штата. Atari, если вы помните, уже мечется, пытаясь изыскать средства для выхода из кризиса, – компания продает свои внутренние студии, в числе которых Shiny, Reflections, Melborune House, Eden, и Paradigm. ■

Максим Поздеев /bw@gameland.ru/

# ОПЯТЬ В ДОЗОР

Анонсирован новый проект во вселенной Дозоров Сергея Лукьяненко.

Nival Interactive и «Новый Диск» анонсировали новый проект по мотивам «дозорных» романов писателя Сергея Лукьяненко. Разрабатываемая екатеринбургской студией Targem игра получила название «Дневной Дозор», ее выход в эксклюзивной версии для персональных компьютеров запланирован на третий квартал текущего года.
В «Дневном Дозоре» нам обещают улучшенный игровой процесс, появление комбинированных заклинаний, для которых понадобится присутствие нескольких Иных и возможность менять внешний вид персонажей. ■




# ПЕРМСКИЙ ПЕРИОД

3 – 4 мая 2006 года в Перми пройдет «Первый международный турнир по компьютерному спорту «Пермский период».

Турнир соберет сильнейших игроков России, Европы и Азии в дисциплинах «Counter-strike», «Warcraft 3», «Quake 4» и «C&C: Generals Zero Hour». Ожидаемое количество участников турнира более 500 человек. Ожидаемое количество зрителей на турнире и участников акций в рамках турнира (экспертные конференции и презентации) более 6 500 человек. Планируемая площадка для проведения турнира – павильоны выставочного центра «Пермская ярмарка» (http://fair.perm.ru).
Отборочные туры проходят Пермском крае, России и зарубежных странах. Помимо собственно турнира, посетителей ждут лекции, экспертные конференции и презентации. В частности, будет проведена серия конференций, посвященных темам сетевой зависимости, интернет-образования, программного обеспечения, а также представлены работы медиа-художников и музыкантов.
Проект в качестве всероссийского соревнования реализуется в масштабе Российской Федерации с 2003 года. Участниками стали более 104 тысяч человек. Проект отмечен как имеющий важное социальное значение Полномочным представителем Президента РФ в ПФО С.В. Кириенко. Организаторы «Пермского периода» награждены дипломами национальной премии общественного признания «Серебряный голубь» за вклад в развитие новых видов спорта. ■

# МНОГОПОЛЬЗОВАТЕЛЬСКИЕ ИГРЫ ОТ «НИКИТЫ»

Компания «NIKITA» представила сразу два новых сетевых проекта: «Сфера II» и «ДОМ 3 online».

Сразу двумя громкими объявлениями отметилась в начале апреля российская компания «NIKITA». Первой была представлена публике вторая часть многопользовательской ролевой игры «Сфера». В продолжении первой российской MMORPG вся система взаимоотношений будет строиться на противостоянии рас вампиров и людей. Развивая своих персонажей и вступая в гильдии, игроки смогут повысить свой общественный статус и стать в итоге «лидером расы», способным повлиять на развитие всего мира «Сферы II».
Второй игрой, которую «NIKITA» представила совместно с телеканалом «ТНТ» и компанией «Руссобит-М», стал многопользовательский онлайн-проект «ДОМ 3 online». Его действие будет происходить в современном мегаполисе, обитатели которого только тем и заняты, что общаются друг с другом, развлекаются и отдыхают. Помимо исследования обширного игрового мира, геймерам предстоит повышать свой социальный статус, что позволит влиться в элиту виртуального мира. Для этого необходимо следить за внешним видом своего персонажа, принимать участие в различных конкурсах и выполнять квесты. Кроме того, у обитателей «Дома 3» будут собственные жилища, которые придется обустраивать. ■

## КОРОТКО

**«НОВЫЙ ДИСК»** отправил на золото русскую версию Championship Manager 2006. Подробнее об игре можете прочитать в предыдущем номере «СИ».

**КОМПАНИЯ** Nival Interactive анонсировала дополнение к стратегии «Блицкриг II» – проект «Блицкриг II: Возмездие».

**ДЕМО-ВЕРСИЯ** Heroes of Might & Magic V доступна для скачивания на сайте на сайте http://www.nival.com, а также выложена на диске к этому номеру «СИ». Игру планируется отправить в магазины в мае этого года.

**«БУКА»** издаст игру «Ex Machina: Меридиан 113», разрабатываемую студией Targem Studio, подразделением компании Nival Interactive. Это продолжение популярной action/RPG в постапокалиптическом мире.

**ГЛАВА ЕВРОПЕЙСКОГО** отделения Microsoft сообщил, что в конце 2007 года начнется продвижение Xbox 360 в Восточной Европе, Южной Африке и на Ближнем Востоке. Жители некоторых стран, в том числе и России, получат доступ к локализованному сервису Xbox Live, что позволит им общаться с другими пользователями на родном языке. Правда, ждать этого придется целых полтора года.

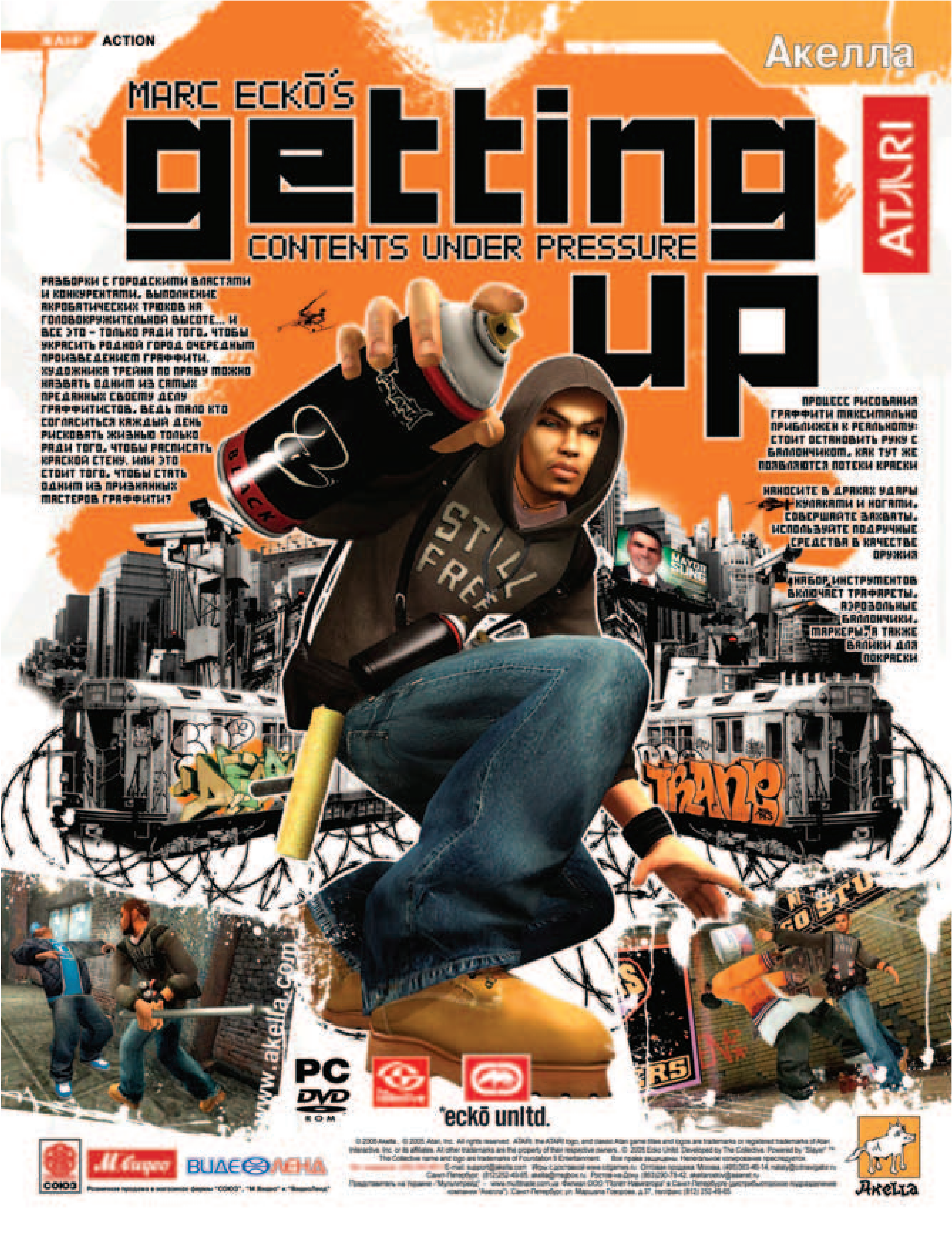
# НАШИ ТАНКИ В ЕВРОПЕ

Стартовали продажи PlanetSide, одной из первых зарубежных MMO-игр, локализованных для России. Глобальный многопользовательский (с тысячами бойцов, танками, самолетами и боевыми роботами) шутер PlanetSide – дебют Akella Online, подразделения в хорошем смысле пиратской – если не сказать "корсарской"! – компании Akella, специально сформированного для распространения онлайновых игр.
От западного оригинала локализованный PlanetSide отличается не только языком, но и абонентской платой, подобранной исходя из реалий нашего рынка – 5 с небольшим долларов. Обладатели локализованной версии будут сражаться не на своем собственном, а на европейском сервере игры, так что лозунг «На Берлин!» для них вновь обретет актуальность, вместе с лозунгами «На Лондон!», «На Лиссабон!» и «На Хельсинки!» ■



## НАБОР В ТЕСТОВУЮ ГРУППУ

Мы начинаем набор новых участников для работы в тестгруппе в течение следующих 6 месяцев. Нам нужны самые заинтересованные, отзывчивые и активные наши читатели, которые готовы делиться с нами своим мнением и замечаниями по каждому прочитанному в этот период номеру. К сожалению, мы не можем принять тех читателей, которые уже были участниками тестгруппы раньше. Если вы хотите стать участниками, ждем вас на сайте http://www.anketa.glc.ru.
Мы приготовили для вас много интересных призов и новую улучшенную программу для проведения анкетирования.
Будьте с нами, помогайте редакции своими оценками и советами, и наш журнал будет становиться все лучше и лучше благодаря вам! ■


ЖАНР ACTION
Акелла
MARC ECKŌ'S
getting up
CONTENTS UNDER PRESSURE
ATARI
РАЗБОРКИ С ГОРОДСКИМИ ВЛАСТЯМИ И КОНКУРЕНТАМИ, ВЫПОЛНЕНИЕ АКРОБАТИЧЕСКИХ ТРЮКОВ НА ГОЛОВОКРУЖИТЕЛЬНОЙ ВЫСОТЕ… И ВСЕ ЭТО – ТОЛЬКО РАДИ ТОГО, ЧТОБЫ УКРАСИТЬ РОДНОЙ ГОРОД ОЧЕРЕДНЫМ ПРОИЗВЕДЕНИЕМ ГРАФФИТИ. ХУДОЖНИКА ТРЕЙНА ПО ПРАВУ МОЖНО НАЗВАТЬ ОДНИМ ИЗ САМЫХ ПРЕДАННЫХ СВОЕМУ ДЕЛУ ГРАФФИТИСТОВ. ВЕДЬ МАЛО КТО СОГЛАСИТСЯ КАЖДЫЙ ДЕНЬ РИСКОВАТЬ ЖИЗНЬЮ ТОЛЬКО РАДИ ТОГО, ЧТОБЫ РАСПИСАТЬ КРАСКОЙ СТЕНУ. ИЛИ ЭТО СТОИТ ТОГО, ЧТОБЫ СТАТЬ ОДНИМ ИЗ ПРИЗНАННЫХ МАСТЕРОВ ГРАФФИТИ?
ПРОЦЕСС РИСОВАНИЯ ГРАФФИТИ МАКСИМАЛЬНО ПРИБЛИЖЕН К РЕАЛЬНОМУ: СТОИТ ОСТАНОВИТЬ РУКУ С БАЛЛОНЧИКОМ, КАК ТУТ ЖЕ ПОЯВЛЯЮТСЯ ПОТЕКИ КРАСКИ
НАНОСИТЕ В ДРАКАХ УДАРЫ КУЛАКАМИ И НОГАМИ, СОВЕРШАЙТЕ ЗАХВАТЫ, ИСПОЛЬЗУЙТЕ ПОДРУЧНЫЕ СРЕДСТВА В КАЧЕСТВЕ ОРУЖИЯ
НАБОР ИНСТРУМЕНТОВ ВКЛЮЧАЕТ ТРАФАРЕТЫ, АЭРОЗОЛЬНЫЕ БАЛЛОНЧИКИ, МАРКЕРЫ, А ТАКЖЕ ВАЛИКИ ДЛЯ ПОКРАСКИ
STILL FREE
www.akella.com
PC DVD ROM
ecko unltd.
СОЮЗ
М.Видео
ВИДЕОЛЕНД
Акелла

Владельцы Xbox 360 получили первые скачиваемые обновления для Kameo: Elements of Power и Elder Scrolls IV: Oblivion.



## X-Men: The Official Game

Предыдущая публикация: № 08 (209), превью



Издательство Activision поделилось с публикой сведениями о том, кто в поте лица трудится над созданием сюжетной линии и саундтрека к игре X-Men: The Official Game. За фабулу очередного проекта о Людях-Икс ответственны сценарист фильма X-Men: The Last Stand Зак Пенн и знаменитый Крис Клэрмонт, автор понятно каких комиксов. Музыкальное сопровождение поручено компании Womb Music и Ченсу Томасу – композитору, приложившему руку к саундтрекам видеоигр King Kong, Lord of the Rings и Unreal. Напомним, что X-Men: The Official Game в версиях для PlayStation 2, Xbox и Xbox 360 разрабатывает студия Z-Axis, вариант для GameCube делает Hypnos Entertainment, ради владельцев Nintendo DS старается Amaze Entertainment, созданием GBA-версии занимается Wayforward Technologies, а поклонники ПК за своих «Иксменов» должны будут благодарить Beenox Studios. Старт всех версий в Европе и Северной Америке, если не произойдет ничего непредвиденного, состоится в мае нынешнего года. ■

## The Elder Scrolls IV: Oblivion

Предыдущая публикация: #09(210), обзор

Счастливые обладатели новой RPG The Elder Scrolls IV: Oblivion от компании Bethesda Softworks уже могут отправиться в Xbox Live Marketplace и за скромную мзду в два с половиной доллара приобрести там первое дополнение для игры. Апдейт миниатюрен и никакого влияния на игровой процесс не оказывает – он просто добавляет к и без того богатому набору предметов броню для лошадок. Нужная в хозяйстве вещь, рекомендуем. Создатели игры полагают, что цена на это дополнение установлена правильная: данная броня единственная в своем роде. В будущем Bethesda планирует выпускать схожие «добавки» к Oblivion, радуя игроков новыми эксклюзивными штучками. ■

## Kameo: Elements of Power

Предыдущая публикация: №22(199), хит

Как и предупреждали нас ранее представители Microsoft и Rare, на просторах Xbox Live Marketpace появилась «добавка» к игре Kameo: Elements of Power, скачав которую геймеры получат возможность совместно проходить игру в кооперативном режиме. В отличие от остальных дополнений к Kameo, кооперативный патч является совершенно бесплатным. ■







## Tales of the Tempest

Предыдущая публикация: #04 (205), новости

Очередная часть ролевого сериала Tales of, известная под названием Tales of the Tempest, как все прекрасно помнят, разрабатывается в эксклюзивной версии для портативной системы Nintendo DS. И, как сообщили совсем недавно, компания Namco тоже не устояла перед богатыми возможностями консоли и решила включить в свою новую игру поддержку многопользовательского режима. Как будет выглядеть мультиплеер в ролевой игре, не совсем понятно, но уже известно, что поучаствовать в этом действе через WiFi смогут от двух до четырех человек. Для любителей игры «вмногером» в Tales of the Tempest будут включены специальные миссии. Также Namco представила еще одного персонажа игры – пятнадцатилетнего юношу (бледного и с подобающим взором) по имени Lukius Bridges. Отличительной чертой этого вояки является то, что он никогда не расстается со своей модной маской.

И в финале плохая новость: представители Namco Bandai сообщили, что Tales of the Tempest не поступит в продажу восьмого июля, как намечалось ранее. Новая дата пока не объявлена, указано лишь, что релиз состоится до конца нынешнего года. Причиной называется необходимость дать разработчикам больше времени для улучшения качества проекта. ■



## Heroes of Might & Magic V

Предыдущая публикация: 09 (210), Update

13 апреля в Сети появилась однопользовательская демо-версия . В целом можно отметить множество положительных сдвигов и улучшений (вы сможете лично увидеть их, установив демо с нашего диска). Но фанаты не успокоились: как только качество интерфейса стало, по их мнению, вполне приемлемым, они дружно вспомнили про потерявшуюся в пятой части «куклу» героя. На это один из разумных завсегдатаев форума резонно заметил: или «кукла», или выпуск в мае. Ждем в дополнениях? ■



## Neverwinter Nights 2

Предыдущая публикация: 03 (204), Update

Информационный поток со свежеоткрытого сайта http://www.nwn2.com бьет ключом. Например, там уже можно взглянуть на описания и отрендеренные модели монстров. Бывший главный дизайнер проекта Феррет Бодоин перед своим уходом из стана разработчиков поделился подробностями о создании и модификации предметов. Они присутствовали и в первой части, теперь же этот важный и приятный для игрока процесс подвергся многим улучшениям. Обещаются новые умения, связанные с «крафтингом». Хотя шлемы и щиты, состоящие из одной «части», менять по-прежнему нельзя, у игрока появляется возможность изготавливать зачарованные предметы с помощью Craft Magical Arms and Armor и Craft Wondrous Item. Для этого пригодятся алхимические снадобья, приготовленные при помощи умениея Craft Alchemy, материал и соответствующее заклинание-рецепт. Ни золото, ни опыт (XP) при создании зачарованных артефактов не тратятся. ■



## The Witcher

Предыдущая публикация: 08 (185), хит

Хорошо знакомая в России серия книг о ведьмаке Геральте все же найдет свое воплощение в игре. Третья дата выхода, весна 2007 года, скорее всего, окончательная. Вопреки пессимизму на игровых форумах, она кажется достаточно правдоподобной: в британском книжном магазине Amazon напротив названия первой книги пана Сапковского, переведенной на английский язык, значится 19 апреля 2007. Расчет очевиден, ставка явно делается на одновременный запуск.
За прошедший год группа начинающих польских разработчиков CD Projekt Red нашла издателя: им стал CDV Software. На этот (уже третий!) раз на E3 выставочная демо-версия будет показываться в павильоне с известным названием. Но сможет ли крепко переработанный движок Aurora, работавший еще в первой части Neverwinter Nights, соперничать со своим наследником из NWN 2? ■

# Heroes of Might and Magic V

## Маги, жители Academy, не считают драконов объектами поклонения. Для них они – безграничный источник знаний. А знание – это сила.



## ACADEMY

- Страна: Серебряные Города.
- Столица: Аль-Сафир, Небесный Купол.
- Национальная идея: «Нет ни богов, ни господ. Знание – это сила, сила – это свобода».
- Цвета: оранжевый (шафрановый) и золотой.

### ОСОБЕННОСТЬ – ARTIFICE

Заглянув в замок со специально построенным зданием, любой герой Academy может создавать «мини-артефакты», которые могут носить существа в его армии. Чем выше уровень этого умения, тем полезнее получаются предметы.

### УНИКАЛЬНЫЕ ВОЗМОЖНОСТИ

**Magic Bond**
Маг «фокусируется» на определенной цели на боевом поле. В результате каждое заклинание причиняет ей двойной урон.

**Magic mirror**
Любое вредоносное или ослабляющее заклятье может быть отражено на другую цель, как свою, так и вражескую.

**Melt artifact**
Позволяет расплавить «мини-артефакт», принадлежащий собственному отряду, чтобы восстановить запас маны в бою.

**Absolute Wizardy**
Записывает все заклинания, какие есть в игре, в магическую книгу героя.

### ЮНИТЫ

**Gremlin / Master Gremlin**
Самый слабый юнит, зато атакует на расстоянии. При этом обладает высокой инициативой.

**Stone Gargoyle / Obsidian Gargoyle**
Высокая скорость передвижения и скромность остальных параметров делают из них многоцелевых юнитов. Малое здоровье восполняется полным иммунитетом к электричеству.

**Iron Golem / Steel Golem**
Неплохие атака и повреждения, но, к сожалению, небольшая скорость. Хороши в роли защитников стрелков.
Неорганическая природа големов дает им иммунитет к некоторым заклинаниям.

**Mage / Arch Mage**
Использует заклинания Bloodlust, Magic Fist, Dispel, Fireball. А магический луч попадает по всем (и своим, и чужим) отрядам, стоящим на его пути, и даже боевым машинам за границами игрового поля.

**Genie / Master Genie**
Могут похвастаться неплохой атакой и владением заклинаниями. Обладают наивысшей инициативой среди юнитов Academy.

**Rakshasa / Rakshasa Rukh**
Хорошо показывают себя в рукопашной. После их мощного удара противник не контратакует.

**Giant / Titan**
Сильнейший юнит. С улучшением начинает метать молнии. ■




VICTORY -
по-русски
ПОБЕДА
PlanetSide
ПОЛНОСТЬЮ НА РУССКОМ
Российские подразделения вступают в войну! Развертывание наших войск произойдет на территории сразу десяти обитаемых миров PlanetSide - онлайновой игры, где тысячи игроков со всего мира сражаются в непрекращающейся битве. Вступив в российское подразделение одной из трех воюющих сторон, ты пройдешь через битвы, поражающие размахом. Развивая своего персонажа, получая повышения и совершенствуясь в выбранной боевой специальности, ты сможешь использовать тяжелую технику и авиацию, неисчерпаемый оружейный арсенал и орбитальные бомбардировки, командовать армиями и сражаться на передовой!
УЖЕ В ПРОДАЖЕ
Сборный пункт добровольцев - на planetside.akella.com
SOE SONY ONLINE ENTERTAINMENT
© 2003-2006 Sony Online Entertainment Inc. PlanetSide, SOE, and the SOE logo are registered trademarks or trademarks of Sony Online Entertainment Inc. in the United States of America and other countries. All other trademarks are properties of their respective owners. All rights reserved.
Акелла





## Как пользоваться списком релизов?

**В этом разделе мы публикуем официальные даты поступления в продажу игр для PC и приставок на ближайшие месяцы. Если в графе «регион» указана Европа, это означает, что проект появится в России почти в тот же день – в крайнем случае, на неделю-другую позже. Игры, которые выходят только в США, можно приобрести с помощью интернет-магазинов (например,**

### SIN EPISODES: EMERGENCE



### TRUE CRIME: NEW YORK CITY




### KINGDOM HEARTS II



### PC

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| | 01.05 | Fear Factor: Unleashed | Hip Games | США |
| * | 01.05 | Jaws Unleashed | Majesco | Европа |
| | 01.05 | The Lord of the Rings Online: Shadows of Angmar | Codemasters | Европа |
| | 02.05 | Seed | Runestone | Европа |
| | 05.05 | Liquidator | Reef | Европа |
| * | 09.05 | SiN Episodes: Emergence | Valve | США |
| * | 09.05 | Tom Clancy's Ghost Recon: Advanced Warfighter | Ubisoft | США |
| | 12.05 | City Life | Deep Silver | Европа |
| * | 12.05 | TimeShift | Atari | Европа |
| | 16.05 | Fuel | DreamCatcher | США |
| | 16.05 | Zoo Tycoon 2: African Adventure | Microsoft | США |
| * | 19.05 | Heroes of Might & Magic V | Ubisoft | Европа |
| | 19.05 | The Da Vinci Code | 2K Games | США |
| | 19.05 | X-Men: The Official Game | Activision | Европа |
| * | 26.05 | Hitman: Blood Money | Eidos | Европа |
| | 26.05 | Rush for Berlin | Deep Silver | Европа |
| * | 26.05 | Tom Clancy's Splinter Cell: Double Agent | Ubisoft | Европа |
| | 26.05 | True Crime: New York City | Aspyr | Европа |
| * | 26.05 | Unreal Tournament 2007 | Midway | Европа |
| | 26.05 | Utopia City | Reef | Европа |
| * | 30.05 | Age of Conan: Hyborian Adventures | Funcom | США |
| * | 30.05 | Faces of War | Ubisoft | США |
| * | 31.05 | Half-Life 2: Episode One | Valve | США |

### PlayStation 2

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| | 01.05 | Teen Titans | Majesco | США |
| * | 05.05 | Championship Manager 2006 | Eidos | Европа |
| * | 05.05 | Full Spectrum Warrior: Ten Hammers | THQ | Европа |
| | 05.05 | Pac-Man World 3 | Namco | Европа |
| | 11.05 | Gallop Racer 2006 | Tecmo | США |
| | 12.05 | Evolution GT | Black Bean | Европа |
| | 16.05 | X-Men: The Official Game | Activision | США |
| | 19.05 | The Da Vinci Code | 2K Games | Европа |
| * | 23.05 | One Piece: Pirates Carnival | Namco Bandai | США |
| | 23.05 | Steambot Chronicles | Atlus | США |
| * | 23.05 | Tokyo Xtreme Racer DRIFT | Crave | США |
| | 26.05 | Dance Factory | Codemasters | Европа |
| * | 26.05 | Kingdom Hearts II | Square Enix | Европа |
| | 30.05 | America's Army: Rise of a Soldier | Ubisoft | США |
| * | 30.05 | Hitman: Blood Money | Eidos | США |
| * | 30.05 | Jaws Unleashed | Majesco | США |

### GameCube

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| | 03.07 | Teen Titans | Majesco | США |
| | 05.05 | Namco Arcade 50th Anniversary | Namco | Европа |
| | 05.05 | Pac-Man World 3 | Namco | Европа |
| | 16.05 | X-Men: The Official Game | Activision | США |
| * | 23.05 | One Piece: Pirates Carnival | Namco Bandai | США |
| * | 26.05 | Chibi-Robo! | Nintendo | Европа |

* Потенциальный хит; * Скорее всего, очень даже неплохая игра.;

http://www.gamepost.ru). Учтите, что на портативных консолях (GBA, PSP, DS), а также PC никакой региональной защиты нет, и можно спокойно покупать диски и картриджи для них в США. Если вдруг не нашли игру в продаже – попробуйте дождаться следующего номера «СИ» и взгляните на новый список релизов. Возможно, ее выход был просто перенесен.





## Xbox

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| | 01.05 | DMZ North Korea | VU Games | США |
| | 01.05 | IHRA Drag Racing: Sportsman Edition | Bethesda Softworks | США |
| | 01.05 | Outlaw Chopper | VU Games | США |
| * | 05.05 | Championship Manager 2006 | Eidos | Европа |
| * | 05.05 | Full Spectrum Warrior: Ten Hammers | THQ | Европа |
| | 05.05 | Pac-Man World 3 | Namco | Европа |
| * | 05.05 | Painkiller: Hell Wars | DreamCatcher | Европа |
| * | 12.05 | Dreamfall: The Longest Journey | Aspyr | Европа |
| * | 12.05 | TimeShift | Atari | Европа |
| | 16.05 | Fuel | DreamCatcher | США |
| | 16.05 | X-Men: The Official Game | Activision | США |
| | 19.05 | The Da Vinci Code | 2K Games | Европа |
| * | 30.05 | Hitman: Blood Money | Eidos | США |
| | 30.05 | MLB SlugFest 2006 | Midway | США |

## Xbox360

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| * | 09.05 | TimeShift | Atari | США |
| | 16.05 | X-Men: The Official Game | Activision | США |
| | 26.05 | Over G Fighters | Ubisoft | Европа |
| | 26.05 | Table Tennis | Take 2 | Европа |
| * | 30.05 | Hitman: Blood Money | Eidos | США |

## GBA

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| | 16.05 | Backyard Baseball 2007 | Atari | США |
| | 16.05 | X-Men: The Official Game | Activision | США |
| * | 26.05 | Drill Dozer | Nintendo | Европа |

## DS

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| * | 05.05 | Metroid Prime: Hunters | Nintendo | Европа |
| | 05.05 | Pokemon Link | Nintendo | Европа |
| * | 15.05 | New Super Mario Bros. | Nintendo | США |
| * | 26.05 | Prof. Kawashima's Brain Training: How Old Is Your Brain? | Nintendo | Европа |
| | 26.05 | Puyo Pop Fever | Ignition | Европа |
| * | 26.05 | Super Princess Peach | Nintendo | Европа |

## PSP

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| * | 01.05 | Guilty Gear Judgment | Marvelous | США |
| * | 02.05 | NBA Ballers: Rebound | Midway | США |
| * | 05.05 | Me & My Katamari | Electronic Arts | Европа |
| | 05.05 | Pac-Man World 3 | Namco | Европа |
| * | 05.05 | PoPoLoCrois | Ignition | Европа |
| | 05.05 | Puyo Pop Fever | Ignition | Европа |
| * | 05.05 | Tomb Raider: Legend | Eidos | Европа |
| | 12.05 | Monster Hunter Freedom | Capcom | Европа |
| * | 26.05 | Brothers in Arms | Ubisoft | Европа |

TBA («To Be Announced») Дата релиза не объявлена.

## HITMAN: BLOOD MONEY



## OVER G FIGHTERS



## NBA BALLERS: REBOUND

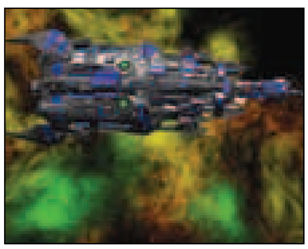


# Изменения в хит-парадах – наш комментарий

Лара Крофт!.. На этой радостной ноте можно было и завершить комментарии к нынешним хит-парадам. Отважная расхитительница гробниц молниеносно вскарабкалась на верхушки самых неприступных чартов и покорила десятки тысяч сердец покупателей. Что ж, их можно понять.
Игру по второму «Ледниковому периоду», впрочем, ждали далеко не так усердно, а покупать готовы с похвальным рвением. Не исключено, что харизма белки сыграла тут не последнюю роль – белка хоть и не Лара, но забыть ее феноменальную невезучесть так же сложно, как и округлые формы леди Крофт.
В то же время относительно незаметно стартовали столь интересные проекты, как Odama и Guitar Hero – а Phoenix Wright: Ace Attorney вообще не успел даже засветиться в нашем чарте. Британцы, как видно, предпочитают бородатого «Марио-64» и некрасивых Worms для DS.
Из отечественных чартов внушительной ротацией, как водится, готов похвастаться хит-парад джевелов: русская версия третьего «Принца» мигом скинула приснопамятную Lada Racing Club с трона. Не сдает позиций буржуйскому «Ледниковому периоду» и отечественный «Добрыня Никитич».
Ну и японцы, как всегда, удивляют. На кой им сдался европейский футбольный турнир? Тем более самодельный. Впрочем, не о чем беспокоиться: неделька-другая – и он вылетит из хит-парада. А DS Training останется, да, небось, еще и в трех экземплярах. Интересно, как профессор Рюта Кавасима справляется с такой популярностью?

## Редакция «СИ» рекомендует...

### PC

| | Место | Игра |
|---|---|---|
| ▲ | 1 | Galactic Civilizations 2: Dread Lords |
| ○ | 2 | SpellForce 2: Shadow Wars |
| ▼ | 3 | The Elder Scrolls IV: Oblivion |
| ○ | 4 | Tomb Raider: Legend |
| ⊖ | 5 | The Sims 2: Open for Business |
| ▼ | 6 | The Lords of the Rings: The Battle for Middle-Earth 2 |
| ⊖ | 7 | Dungeons & Dragons Online: Stormreach |
| ○ | 8 | Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth |
| ⊖ | 9 | Scratches |
| ⊖ | 10 | Toca Race Driver 3 |

### КОНСОЛИ




| | Место | Игра | Платформа |
|---|---|---|---|
| ○ | 1 | Onimusha: Dawn of Dreams | PS2 |
| ▼ | 2 | Black | PS2, Xbox |
| ▼ | 3 | Grandia III | PS2 |
| ○ | 4 | The Outfit | Xbox 360 |
| ○ | 5 | Fight Night Round 3 | PS2, Xbox, Xbox 360 |
| ▼ | 6 | Shadow of the Colossus | PS2 |
| ○ | 7 | The Sims 2 | PSP |
| ▼ | 8 | Battalion Wars | GC |
| ▼ | 9 | Dead or Alive 4 | Xbox 360 |
| ▼ | 10 | The Godfather | PS2, Xbox |

**Комментарии:**
В хит-параде редакции «СИ» мы указываем игры, которые рекомендуем приобрести прямо сейчас. К продажам в России это не имеет никакого отношения. Важно, что мы ориентируемся не столько на оценку, сколько на наши личные пристрастия. То есть, мы скорее поставим сюда оригинальную игру, чем очередной «сиквел клона», даже если он объективно чуточку лучше. Для удобства мы разделили хит-парад на две части – с компьютерными и приставочными играми отдельно.

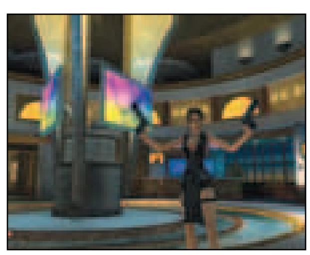
## Европейские хит-парады – самые популярные платформы

### PC




| | Место | Игра |
|---|---|---|
| ○ | 1 | Championship Manager 2006 |
| ○ | 2 | Tomb Raider: Legend |
| ▼ | 3 | The Elder Scrolls IV: Oblivion |
| ▼ | 4 | The Sims 2: Open for Business |
| ▼ | 5 | The Lord of the Rings: The Battle for Middle-Earth II |
| ○ | 6 | CSI: 3 Dimensions of Murder |
| ▼ | 7 | World of Warcraft |
| ▼ | 8 | The Sims 2 |
| ▼ | 9 | Star Wars: Empire at War |
| ▼ | 10 | Football Manager 2006 |

### PS2




| | Место | Игра |
|---|---|---|
| ○ | 1 | Tomb Raider: Legend |
| ▼ | 2 | The Godfather |
| ▼ | 3 | Buzz! The Big Quiz |
| ▼ | 4 | FIFA Street 2 |
| ▲ | 5 | The Chronicles of Narnia: The Lion, the Witch and the Wardrobe |
| ○ | 6 | Ice Age 2: The Meltdown |
| ○ | 7 | Tom Clancy's Ghost Recon: Advanced Warfighter |
| ○ | 8 | Guitar Hero |
| ▼ | 9 | Black |
| ▼ | 10 | Driver: Parallel Lines |

**Комментарии:**
Данные о продажах игр в Великобритании предоставлены ELSPA (Entertainment & Leisure Software Publishers Association). На первую полосу мы вынесли чарты для самых популярных в России платформ – PC и PlayStation 2. Перелистните страницу – увидите все остальные. Помните: если игры для PC часто выходят в России в локализованном варианте, то для консолей у нас продаются ровно те же диски, что и в Великобритании. Поэтому эти чарты нам так и важны.

## Инструкция по применению

**С помощью наших хит-парадов вы сможете узнать, какие игры наиболее популярны у геймеров в России и за рубежом, а также ознакомитесь с рекомендациями редакторов «СИ». Все указанные здесь проекты уже находятся в продаже в нашей стране (если речь идет о российских или европейских хит-парадах) либо могут быть куплены в интернет-магазинах (например, http://www.game-post.ru).**

## Обозначения

- ▲ **игра поднялась в хит-параде**
- ▼ **игра опустилась**
- ○ **впервые попала**
- ⊖ **позиция не изменилась**

Сергей Цилюрик /td@gameland.ru/ I

## Сеть магазинов «СОЮЗ»

### PS2

- 1 Black
- 2 God of War (Platinum)
- 3 Grand Theft Auto: San Andreas (Platinum)
- 4 Tekken 5 (Platinum)
- 5 Tomb Raider: Legend (Pre-Sell Demo)
- 6 Кузя: Суперагент
- 7 Хроники Нарнии: Лев, колдунья и волшебный шкаф
- 8 Need for Speed: Most Wanted
- 9 Chicken Little: Цыпленок Цыпа
- 10 Killzone (Platinum)

### PC (Box)

- 1 The Sims 2: Университет
- 2 Принц Персии: Два трона
- 3 The Sims 2
- 4 The Lord of the Rings: The Battle for Middle-Earth 2 Collector's Edition
- 5 The Godfather
- 6 Need for Speed: Most Wanted
- 7 F.E.A.R. (Director's Cut)
- 8 SWAT 4
- 9 Crashday
- 10 Need for Speed Underground 2

### PC (Jewel)

- 1 Принц Персии: Два трона
- 2 Lada Racing Club
- 3 Crashday
- 4 Star Wars: Empire at War
- 5 Dungeon Siege 2
- 6 Добрыня Никитич и Змей Горыныч
- 7 BloodRayne 2
- 8 Ледниковый период 2: Глобальное потепление
- 9 Evil Dead: Regeneration
- 10 Мадагаскар

### PSP

- 1 Grand Theft Auto: Liberty City Stories
- 2 Need for Speed Most Wanted 5-1-0
- 3 The Sims 2
- 4 Pursuit Force
- 5 Lemmings
- 6 FIFA Street 2
- 7 Medievil: Resurrection
- 8 Burnout Legends
- 9 Crash Tag Team Racing
- 10 Harry Potter and the Goblet of Fire

Хит-парады предоставлены сетью магазинов «Союз».

## ГОРБУШКА

### PS2

- 1 Black
- 2 God of War
- 3 Tekken 5
- 4 Killzone
- 5 Prince of Persia: The Two Thrones
- 6 Хроники Нарнии: Лев, колдунья и волшебный шкаф
- 7 Shadow of the Colossus
- 8 Onimusha: Dawn of Dreams
- 9 Sonic Heroes
- 10 Grand Theft Auto: San Andreas

Хит-парад составлен на базе данных о продажах в магазинах комплекса «Горбушка» в Москве.

## Европейские хит-парады

### GC

| | |
|---|---|
| 1 | Sonic Riders |
| 2 | Ice Age 2: The Meltdown |
| 3 | Mario Party 7 |
| 4 | FIFA Street 2 |
| 5 | Pokemon XD: Gale of Darkness |
| 6 | The Chronicles of Narnia: The Lion, the Witch and the Wardrobe |
| 7 | Mario Smash Football |
| 8 | Yoot Saito's Odama |
| 9 | Harry Potter and the Goblet of Fire |
| 10 | Prince of Persia: The Two Thrones |

### Xbox

| | |
|---|---|
| 1 | Tomb Raider: Legend |
| 2 | The Godfather |
| 3 | Tom Clancy's Ghost Recon: Advanced Warfighter |
| 4 | FIFA Street 2 |
| 5 | Black |
| 6 | Driver: Parallel Lines |
| 7 | Blazing Angels: Squadrons of WWII |
| 8 | Ice Age 2: The Meltdown |
| 9 | TOCA Race Driver 3 |
| 10 | Fight Night Round 3 |

### Xbox 360

| | |
|---|---|
| 1 | Tomb Raider: Legend |
| 2 | Tom Clancy's Ghost Recon: Advanced Warfighter |
| 3 | The Elder Scrolls IV: Oblivion |
| 4 | Top Spin 2 |
| 5 | Far Cry: Instincts Predator |
| 6 | Blazing Angels: Squadrons of WWII |
| 7 | Fight Night Round 3 |
| 8 | Project Gotham Racing 3 |
| 9 | Burnout Revenge |
| 10 | The Outfit |

### Nintendo DS

| | |
|---|---|
| 1 | Animal Crossing: Wild World |
| 2 | Ice Age 2: The Meltdown |
| 3 | Sonic Rush |
| 4 | Nintendogs: Lab & Friends |
| 5 | Worms: Open Warfare |
| 6 | Mario Kart DS |
| 7 | Resident Evil: Deadly Silence |
| 8 | Nintendogs: Dachshund & Friends |
| 9 | Super Mario 64 DS |
| 10 | Super Monkey Ball: Touch & Roll |

### PSP

| | |
|---|---|
| 1 | Tom Clancy's Splinter Cell: Essentials |
| 2 | FIFA Street 2 |
| 3 | Worms: Open Warfare |
| 4 | Pro Evolution Soccer 5 |
| 5 | Grand Theft Auto: Liberty City Stories |
| 6 | OutRun 2006: Coast 2 Coast |
| 7 | WWE SmackDown! VS RAW 2006 |
| 8 | Lemmings |
| 9 | Championship Manager 2006 |
| 10 | Prince of Persia: Revelations |

**Комментарии:**

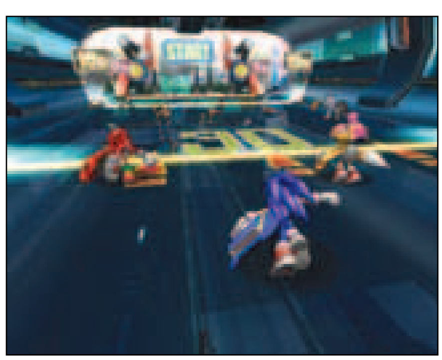
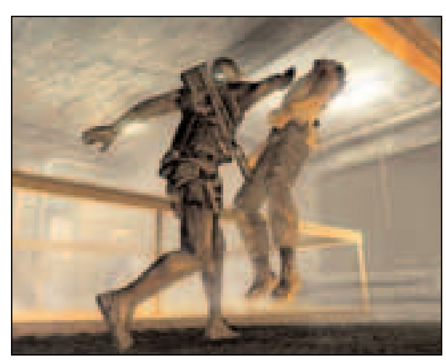
**Данные о продажах игр в Великобритании предоставлены ELSPA (Entertainment & Leisure Software Publishers Association).**

## Хит-парад Японии

### ВСЕ ПЛАТФОРМЫ




| | | | |
|---|---|---|---|
| 1 | Pro Soccer Club Tsukuru! Euro Championship | Sega | PS2 |
| 2 | Another Century's Episode 2 | Banpresto | PS2 |
| 3 | Kahashima Ryuuta Kyouju Kanshuu: Motto Nouo Kitaeru Otona DS Training | Nintendo | DS |
| 4 | Final Fantasy XII | Square Enix | PS2 |
| 5 | Pokemon Rangers: Diamond-Pearl eno Michi | Nintendo | DS |
| 6 | Animal Crossing: Wild World | Nintendo | DS |
| 7 | Kahashima Ryuuta Kyouju no Nouo Kitaeru Otona DS Training | Nintendo | DS |
| 8 | Eigo ga Nigate na Otona no DS Training: Eigo Zuke | Nintendo | DS |
| 9 | Jikkyou Powerful Pro Yakyuu Portable | Konami | PSP |
| 10 | Naruto: Narutimate Portable - Mugenjo no Maki | Bandai | PSP |



Акелла
ЖАНР СТРАТЕГИЯ
ВЫ УВИДИТЕ ДИКИЙ ЗАПАД В СОВЕРШЕННО НОВОМ СВЕТЕ
DESPERADOS 2
COOPER'S REVENGE
12+
PC DVD
www.desperados2.com
www.atari.com
ATARI
ВАС ЖДЕТ ОДНО ИЗ САМЫХ ЗАХВАТЫВАЮЩИХ ПРИКЛЮЧЕНИЙ НА ДИКОМ ЗАПАДЕ. ЭТА ИГРА ОБЪЕДИНЯЕТ ТАКТИКУ И СТРАТЕГИЮ В РЕАЛЬНОМ ВРЕМЕНИ С РЕВОЛЮЦИОННЫМ 3D ВИДОМ, ПОЗВОЛЯЮЩИМ В ЛЮБОЙ МОМЕНТ ПЕРЕКЛЮЧИТЬСЯ ОТ ОБЗОРА ТЕРРИТОРИИ СВЕРХУ К ВИДУ ОТ ТРЕТЬЕГО ЛИЦА.
СОЮЗ
М.видео
ВИДЕОЛЕНД
© 2006 Atari Europe SASU. Developed by Spellbound.
© 2006 "Akella" Все права защищены. Нелегальное копирование преследуется.
Тех. поддержка: (495) 363-4612 E-mail: support@akella.com. Игры с доставкой www.cdgames.ru. Оптовая продажа: Москва, (495)363-46-14, nataly@cdnavigator.ru
Санкт-Петербург, (812) 252-49-65, akella@msgbox.ru, Ростов-на-Дону, (863) 290-78-42, akellarostov@aaanet.ru Представитель на Украине — «Мультитрейд» — www.multitrade.com.ua
Филиал ООО «Полёт Навигатора» в Санкт-Петербурге (дистрибьюторское подразделение компании «Акелла»). Санкт-Петербург, ул. Маршала Говорова, д.37, тел/факс (812) 252-49-65.
Акелла

**СОДЕРЖАНИЕ ВИДЕОЧАСТИ:** ВИДЕООБЗОРЫ | ВИДЕОПРЕВЬЮ | ВИДЕОФАКТЫ | ТРЕЙЛЕРЫ ИГР | БАНЗАЙ! | SPECIAL

# Простое человеческое вам здрасьте!

Минуло еще две недели, а значит, вновь стучится к вам в дом свежая «Страна Игр» с диском в придачу. Как и обещали, с этого номера приказала долго жить комплектация «3 CD». DVD-привод дешев и есть практически у каждого; мы идем в ногу со временем. Те из вас, кто раньше не мог купить журнал с DVD (из-за того, что в киосках города лежали только журналы с CD), будут получать все 8,5 Гбайт дисковой информации. Также рады сообщить, что каждый диск вновь обрел свой дом в уютном слим-боксе (вы ведь уже заметили, правда?), полюбившийся вам игрофильм по MGS и рубрика «ВидеоФакты» не только живы, но и процветают, а количество озвученных видеообзоров в сумме с видеопревью вплотную приблизилось к мировому рекорду – целых десять штук! На десерт – видеорепортаж из Японии от наших штатных лягух-путешественниц, Константина Говоруна и Анатолия Норенко. Не заскучаете!




**НА ДИСКЕ**



**ПОЧТИ** 1 ЧАС СПЕЦМАТЕРИАЛОВ

**ЦЕЛЫХ** 8 ВИДЕООБЗОРОВ

**РОВНО** 2 ВИДЕОПРЕВЬЮ

**ОБРАТИТЕ ВНИМАНИЕ!**

**Токио глазами геймеров**

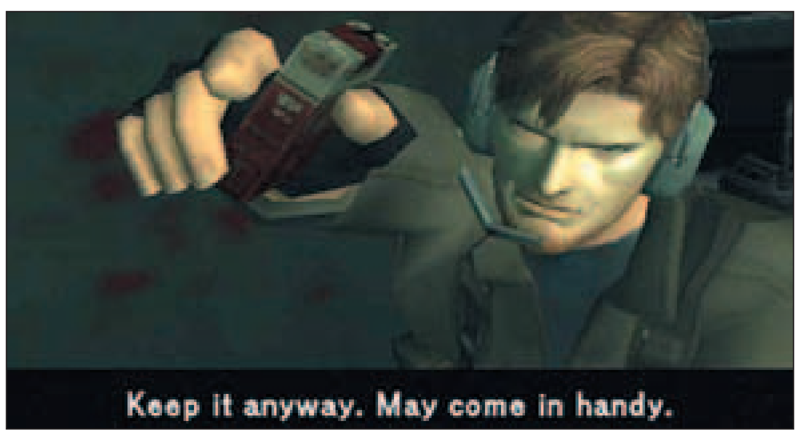


ВИДЕОИНТЕРВЬЮ

**ИГРОФИЛЬМ!**

## Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty

Третья серия фильма по второй части знаменитой игры Metal Gear Solid: The Sons of Liberty. Сегодня вы узнаете истинную личность Плискина, узрите противостояние Райдена с не-скажем-кем, а также вдоволь налюбуетесь на симпатичную сестренку Отакона. Зубодробильный сюжет от Хидео Кодзимы и отключаемые русские субтитры от Игоря Сонина – для вас!




**ИНСТРУКЦИЯ**

## 1. Что такое Видеочасть?

Часть диска, записанная в формате DVD-video (как обыкновенный диск с фильмом). Здесь вы найдете самые качественные ролики, видеообзоры и прочие уникальные видеоматериалы от «Страны Игр». Чтобы все это посмотреть, достаточно запустить диск на любом бытовом DVD-плеере или консолях PS2 и Xbox. То же самое можно сделать и на компьютере, если он оснащен DVD-приводом и Windows Media Player 10 (можно установить с нашего диска).



## 2. Разделы

- **ВидеоФакты** – выпуск самых горячих видеоновостей о наиболее громких проектах.
- **Видеопревью** – видео высокого разрешения из самых интересных, но еще не вышедших игр.
- **Видеообзоры** – лучше один раз увидеть, чем два раза прочесть! Информативно и наглядно о лучших играх текущего номера.
- **Трейлеры** – десятки самых свежих видеороликов из грядущих игр.
- **Special** – все самое необычное и ценное. Игрофильмы, интервью, наши специальные видеопроекты.
- **Банзай!** – четыре ролика от рубрики «Банзай!».

В большинстве видеообзоров - три звуковые дорожки: голос комментатора, музыка и оригинальная озвучка игры. Выбор дорожки - через меню проигрывателя (опция «выбор языка») или консоли.

## ПОЛНЫЙ СПИСОК

**Трейлеры:**
Half-Life 2 Episode One
Zegapain
Final Fantasy XI:
Treasures of Aht Urhgan (Xbox 360)
American McGee's Bad Day L.A.

**Видеопревью:**
Odama (GameCube)
KoF: Maximum Impact 2 (PS2)

**Видеообзоры:**
The Elders Scroll IV: Oblivion (PC)
Sims 2 (PS2)
Sims 2 (PSP)
Fight Night Round 3 (Xbox 360, PS2)
Onimusha: Dawn of Dreams (PS2)
Blazing Angels:
Squadrons of WWII (Xbox 360)
The Godfather (PC, PS2)
The Outfit (Xbox 360)

**Special**
Metal Gear Solid 2: Son of Liberty
Токио глазами геймеров
GMV: Alien Hominid

**ВидеоФакты:**
Chromehounds 2 (Xbox 360)
Viewtiful Joe: Red Hot Rumble (PSP)
Virtua Fighter 5 (Arcade)
Tourist Trophy (PS2)
Rise of Nations: Rise of Legends (PC)
Адреналин 2: Час Пик (PC)
Hitman: Blood Money (PC, PS2, Xbox)
Dreamfall: The Longest Journey (PC)
AND 1 Streetball (PS2, Xbox)

**Банзай**
.hack//roots
NewS - Sayaendou
S.E.S - Dreams come True
Paranoia Agent

## НЕ ПРОПУСТИТЕ!

### BAD DAY L.A.




Лучший материал видеочасти

## НАШИ ПАРТНЕРЫ

OLDI

Большинство работ по производству дискового приложения к журналу в майских номерах выполнялось на компьютере, предоставленном компанией «Олди». Двухъядерный процессор от AMD, два гигабайта оперативки, видеокарта GeForce 7800GT Extreme Edition, жесткие диски от Western Digital на 200 Гбайт каждый, упрятанные в корпус Proxima Prestige Domino Silver, без труда справлялись с мастерингом диска и 3D-моделированием, монтажом и захватом видео. Компьютер быстро и качественно справился с поставленными задачами, чему мы были несказанно рады.



## ЛУЧШИЕ ВИДЕОРОЛИКИ



### Half-Life 2 Episode One
**(трейлер)**

Рекламный ролик первой части первого дополнения второй части «Полураспада». Адская поездка по мегаструктуре Комбайнов и продолжение побоищ на улицах Сити-17. Красотка Аликс – в каждом втором кадре.



### Zegapain
**(трейлер, геймплей)**

Яркий и динамичный меха-экшн для самой новой консоли от «Майкрософт». Zegapain пытается стать для нас тем, чем на заре PlayStation 2 была Zone of the Enders.



### Final Fantasy XI: Treasures of Aht Urhgan
**(трейлер)**

Онлайновая Final Fantasy XI – на Xbox 360. Видеодемонстрация новых локаций, монстров и персонажей.



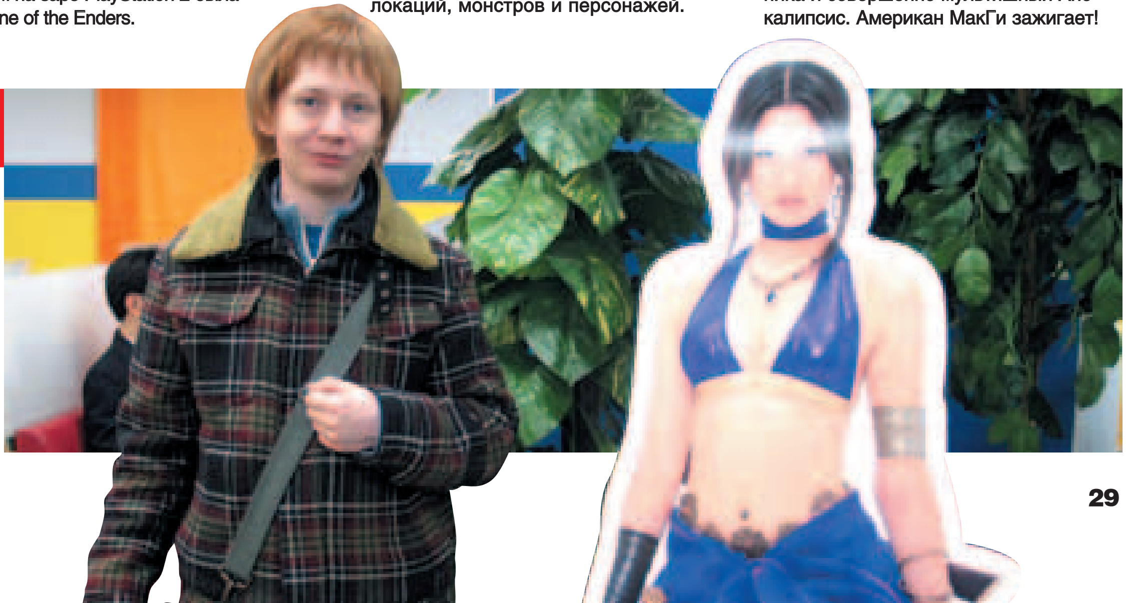
### Bad Day L.A.
**(трейлер)**

Циничный афроамериканский бомж, «Скорая помощь» класса Хаммер с пулеметом, отборная ругань, разруха, паника и совершенно мультяшный Апокалипсис. Американ МакГи зажигает!

## ВИДЕОСПЕЦ!

# Токио глазами геймеров

Толик Норенко и Врен ездили в Японию и привезли для вас спецрепортаж. Вы увидите, чем японское метро отличается от нашего, узнаете, что за чудо Final Fantasy Potion и познакомитесь с самыми знаменитыми районами Токио.

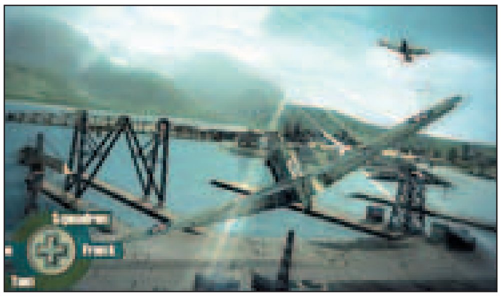


**СОДЕРЖАНИЕ ВИДЕОЧАСТИ:** ВИДЕООБЗОРЫ | ВИДЕОПРЕВЬЮ | ВИДЕОФАКТЫ | ТРЕЙЛЕРЫ ИГР | БАНЗАЙ! | SPECIAL

## ВИДЕООБЗОРЫ

Мы не только играем в игры и пишем рецензии, мы еще и выкладываем на диск собственноручно снятое видео с голосовыми комментариями экспертов. Для вас – и три звуковые дорожки (комментарии, музыка и звук из игры).

### Blazing Angels: Squadrons of WWII (Xbox 360)



Вторая мировая. Битва над Лондоном и полеты на кукурузнике по узким городским улочкам. Дух захватывает!

### The Godfather (PC, PS2)



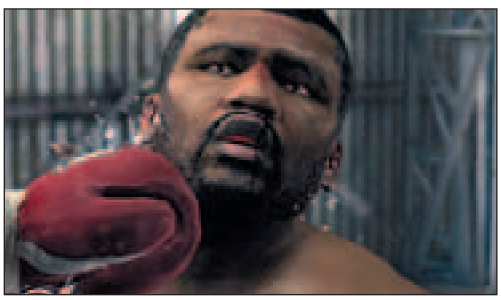
Игра по «Крестному отцу»? От Electronic Arts? Не-е-ет, тут одного обзора мало, нужно все увидеть своими глазами!

### The Outfit (Xbox 360)



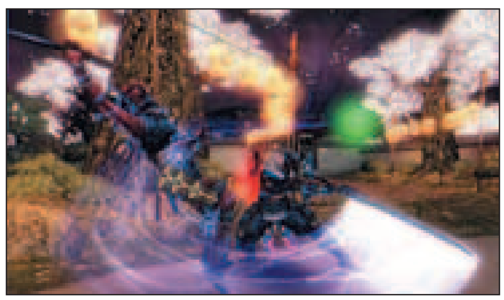
Михаил Разумкин и Семен Чириков – в режиме split-screen. Два независимых голосовых комментария!

### Fight Night Round 3 (Xbox 360, PS2)



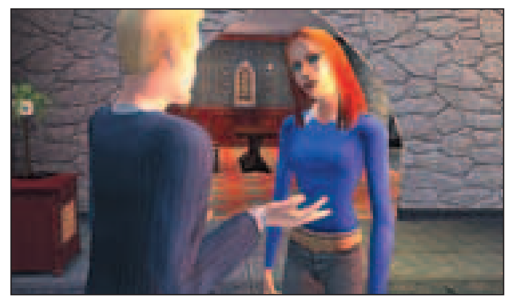
Что называется: почувствуйте разницу. Исторические поединки, жесткие схватки и... Юрий Воронов на ринге?

### Onimusha: Dawn of Dreams (PS2)



Чем примечательна новая Onimusha? Лучше один раз увидеть (и услышать!), чем сто раз прочитать.

### Sims 2 (PSP)



Практическое симоводство теперь не привязывает вас к дому. Носите человечков с собой – в кармане.

## ВИДЕОФАКТЫ

В этом разделе вы узнаете самые свежие новости игроиндустрии всего мира.
Короткие комментарии и яркое видео позволят оставаться в курсе всех значимых анонсов.

- Chromehounds 2
- Viewtiful Joe: Red Hot Rumble
- Virtua Fighter 5
- Tourist Trophy
- Rise of Nations: Rise of Legends
- Адреналин 2: Час Пик
- Hitman: Blood Money
- Dreamfall: The Longest Journey
- AND 1 Streetball



Virtua Fighter 5



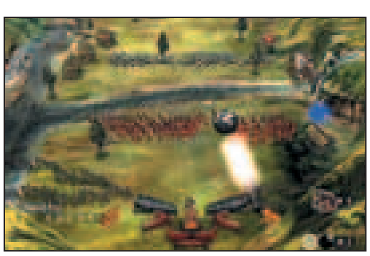
Viewtiful Joe: Red Hot Rumble



Tourist Trophy

## ВИДЕОПРЕВЬЮ

### Odama (GameCube)



Мичуринцы из Nintendo скрестили пинбол со стратегией. Что это, рождение нового жанра или забава на час? Смотрите сами!

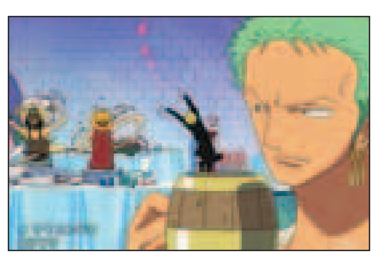
### King of Fighters 2006 (PS2)



Кула Даймонд, новая система перехватов, суперканселы, очумелые комбо и... прыгающий танк из Metal Slug?!

## БАНЗАЙ!

### One Piece (клип)



Клип на песню Sayaendou группы NewS, целиком собранный из кадров седьмого полнометражного фильма One Piece.

### .hack//Roots (опенинг)



Опенинг нового телесериала .hack//Roots, который стартовал на японском телевидении в апреле этого года.

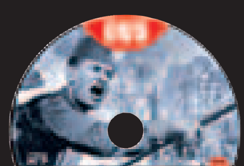

DAXTER
100%
эффективность
в борьбе с паразитами
PSP

**СОДЕРЖАНИЕ PC-ЧАСТИ:** ДЕМО-ВЕРСИИ | ПАТЧИ | МОДЫ | ДРАЙВЕРЫ | СОФТ | SHAREWARE (FREEWARE)

Наконец-то! Ваши и наши молитвы услышаны великим богом журналистики, на программистов снизошла благодать, и – вуаля! С гордостью представляем новую, усовершенствованную и просто самую-самую оболочку PC-части! Не нравится внешний вид? Меняйте скин или создавайте собственную «шкурку» (не забудьте поделиться и с нами, а через нас – и со всеми остальными читателями). Не по вкусу музыка? Подключайтесь к домашнему архиву и выбирайте, что больше по душе. Заблудились? Вот вам удобный поиск и две системы навигации («дерево» и «список»). Все для вас! Чего еще изволите? Две отличные демки (HoMM V и Rise of Nations), вторая часть ТВ-версии Gameland Award, музыкальный анонс грядущего репортажа с КРИ, целая тонна дополнений, патчей, обоев для рабочего стола софта и видеороликов.



**НА ДИСКЕ**



ДОПОЛНЕНИЯ К **24** ИГРАМ

РОВНО **2** РЕПОРТАЖА

СВЫШЕ **20** ПАТЧЕЙ

ОБРАТИТЕ ВНИМАНИЕ!

**Heroes of Might and Magic V**



ДЕМО-ВЕРСИЯ

## ДЕМО-ВЕРСИИ

### Heroes of Might and Magic V

У читателей «СИ» появилась возможность начать исследование новой вселенной! Компания Nival Interactive дарит вам демо-версию HoMM V, которая включает в себя две карты из кампаний за Haven и Inferno, одну карту для полноценного «разового» сражения и даже режим Duel Mode, где уже доступны 6 героев из 18 возможных. Как видите, теперь можно «на зубок» попробовать режим для одиночного прохождения. Разве не этого все мы ждали?




### Rise of Nations: Rise of Legends

Что круче – магия, технология или инопланетные науки? Ответ вы можете получить уже сейчас. Демо-версия предлагает опробовать вступительную часть кампании (два начальных уровня) и две карты для skirmish – Frozen Standoff и Summer's.



## ИНСТРУКЦИЯ

### 1. Что такое PC-часть?

Часть диска, предназначенная для просмотра на персональных компьютерах. Здесь вы найдете все необходимое для настоящего геймера – демо-версии, патчи, моды, полезный софт. PC-часть оснащена собственной оболочкой, упрощающей доступ к файлам на диске. Видеочасть с ее помощью посмотреть невозможно, нужно воспользоваться любым программным DVD-проигрывателем.

### 2. Разделы

- **Демо-версии** – устанавливайте и пробуйте игру еще до выхода.
- **Патчи** – заплатки, устраняющие ошибки в уже вышедших играх.
- **Shareware** – бесплатные (или условно бесплатные) игры.
- **Софт** – полезные и бесполезные программы.
- **Моды** – всевозможные дополнения, карты и 3D-модели для популярных компьютерных игр.
- **Бонусы** – шкурки для Winamp'a, старые номера «СИ» в формате PDF, скринсейверы и прочие полезные мелочи.
- **Юмор** – забавные видеоролики, смешная реклама, flash-мультфильмы и прочее.
- **Галерея** – обои для рабочего стола, скриншоты и иллюстрации из игр.
- **Widescreen** – трейлеры новейших кинофильмов.
- **Видео** – игровые видеоролики, не вошедшие в видеочасть диска.
- **Киберспорт** – демо-записи, ролики и реплеи из популярных кибер-игр.
- **Драйверы** – программы для настройки «железа» вашего компьютера.
- **Bookshelf** – отрывки из представленных в одноименной рубрике книг.

### 3. CD

С этого номера «СИ» забывает о существовании CD-формата в своей комплектации. Отныне весь тираж журнала комплектуется только двухслойным DVD. Если у вас все еще нет ни одного устройства для запуска DVD, советуем не затягивать с его приобретением.

# ПОЛНЫЙ СПИСОК

**Демо-версии:**
Heroes of Might and Magic V
Rise of Nations: Rise of Legends

**Дополнения для:**
Перл-Харбор
Battlefield 1942
Battlefield 2
Call of Duty: United Offensive
Call of Duty 2
Counter-Strike: Source
Day of Defeat: Source
Doom 3
Far Cry
Grand Theft Auto: San Andreas
Half-Life 2
Operation Flashpoint: Resistance
Quake 4
Racer
rFactor
The Elder Scrolls III: Morrowind
LotR: The Battle for Middle-Earth
The Sims 2
The Sims 2: Nightlife
The Sims 2: Univercity
Unreal Tournament 2004
Warcraft III: Frozen Throne
Warhammer 40000: Dawn of War
Warhammer 40000: Dawn of War – Winter Assault

**Патчи для:**
Восточный фронт: Неизвестная война 2.0 DVD Full
Добрыня Никитич и Змей Горыныч v.1.01
Корсары III v.1.3
Механоиды 2: Война кланов v.1.1.17 DVD
Blazing Angels: Squadrons of WWII v1.01
Call of Duty 2 v1.02
Civilization IV v1.61
Commandos: Strike Force v1.2
Crashday v1.1
Lada Racing Club v.1.01
Tomb Raider: Legend v1.1

**Shareware (Freeware):**
Abuse
BattleTank II
Blade
Brutal Paws of Fury Remix
Chain Reaction
Deluxe Snake
Dots and Boxes
DUOtris
Easter Invansers
F1 Pinball
Feitrix
Gun Viper
Invasion Force Turbo
Mahjongger
Monopoly
Ouroboros
Sonic Action
Virtual RC Racing 3.2

**Widescreen:**
The Wild
Silent Hill
United 93

**Киберспорт:**
Лучшие демо-записи по Counter-Strike, Quake 4, Warcraft III: The Frozen Throne

**Галерея:**
Обои для рабочего стола, арт и скриншоты к играм в номере
Обои для рабочего стола от рубрики «Банзай!»

**Бонус:**
Старые номера «СИ»
Скины для плеера WinAmp
Рубрика «Юмор»

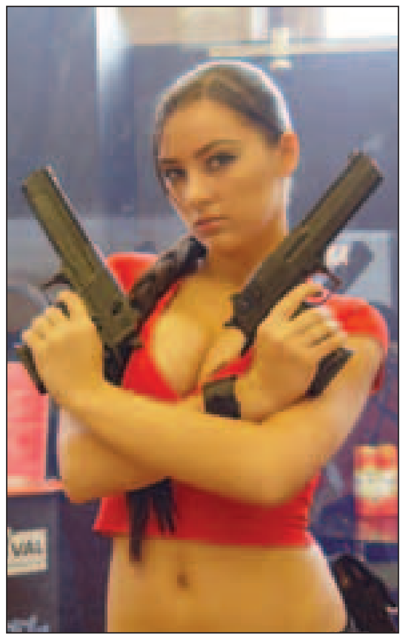
**Софт:**
AKVIS Enhancer 3.0
AKVIS Noise Buster 1.1
AKVIS Stamp 3.0
FaceGen Modeller 3.1.4
FuturixImager 5.6
Konvertor 3.48.3
PicaJet FX 2.5.444
Driver Cleaner Pro 1.5
UltraISO 7.66.1308
Unlocker 1.8.1
VueScan 8.3.30
X-Cash Семейный бюджет 2.1.1.45

**Видеоролики:**
Virtua Fighter 5
Guilty Gear XX Slash
Black Cat
Paradise
Ghost Recon: Advanced Warfighter (PC)
Crimestories
Lemmings
Fifa World Cup: Germany 2006
Syphon Filter: Dark Mirror
Justice League Heroes
Outrun 2006: Coast 2 Coast
Pirates of Caribbean: Dead Man's Chest
Samurai Champloo
Socom US Navy Seals: Fireteam Bravo

## ВИДЕОРЕПОРТАЖИ

### КРИ'2006, музыкальный анонс

Несмотря на то что наш видеорепортаж с КРИ'2006 еще не вышел из монтажной кузни, мы не оставим вас без сладкого. Пока горячий двухчасовой материал час от часу хорошеет в наших заботливых руках (фильм, похоже, будет двухсерийным), предлагаем вашему вниманию семиминутный музыкальный анонс – исключительно затравки ради и аппетиту для!



### Gameland Award, вторая часть телеверсии

Держим данное в прошлом номере обещание и выкладываем на диск вторую (заключительную) часть телевизионной версии церемонии награждения лучших компьютерных и видеоигр 2005 года.
Неважно, были вы тем днем в Театре Российской Армии с нами, или болели за любимые игры из дома, это видео – для вас!



**Q: Где найти ролики, указанные в содержании DVD?!**
**A:** Внимательно посмотрите, на какой части диска они размещены. Если это DVD-часть, то вы получите к ним доступ, запустив диск на игровой приставке, бытовом DVD-плеере или DVD-приводе компьютера. Как это делается, подробно рассказано в «Инструкции» к видеочасти.

**Q: Не читается диск! Что делать?!**
**A:** Первым делом надо оценить его состояние: не заляпана ли поверхность, нет ли видимых физических повреждений. Если проблем нет, советуем положить диск между двумя листами бумаги и придавить сверху книжкой. Если после этого диск по-прежнему не читается, шлите на chirikov@gameland.ru письмо, в котором подробно опишите проблему, конфигурацию компьютера и операционную систему.

## SHAREWARE

### Arya Vaiv

Еще один двухмерный скролшутер, в котором вы по-прежнему управляете космическим кораблем, прорывающимся через тучи неприятельских неопознанных летающих и нелетающих объектов – стреляющих в вас и просто готовых пойти на таран. Можно управлять с клавиатуры, мышью или с геймпада. Цель игры проста до неприличия: залететь как можно дальше, а при большом количестве свободного времени – даже до конца игры. В процессе вы можете улучшать оружие, и снова стрелять, стрелять...



### Bomber

Старая как мир игра, знакомая еще нашим родителям, обрела новый облик. Самым молодым напоминаем правила: самолет кружит над городом и, постепенно снижаясь, сбрасывает бомбы. Все здания – различной высоты, и вам необходимо целиться по самым высоким, чтобы расчистить площадку для приземления. Суть игры – набрать как можно больше очков.




## ДОПОЛНЕНИЯ

### Half-Life 2





Ключевым файлом в разделе Half-Life 2 в этот раз стал мод Empires v1.0 Beta. История этой необычной модификации началась с Battlefield 1942, уже тогда Empires сильно отличалась от всех остальных дополнений. Сейчас же, после переноса на движок Source, она стала по-настоящему уникальной. Создатели Empires превратили Half-Life 2 в термоядерную смесь шутера от первого лица и стратегии. Один из игроков в каждой из команд управляет специальной машиной, являющейся мобильной базой. Перейдя в режим застройки, он может возводить те или иные здания. Со стратегиями Empires еще роднит и то, что каждой из команд необходимо добывать ресурсы, для чего нужны заводы, скажем, по переработке газа. Также на диске можно найти очень неплохую мини-кампанию Wivenhoe: The Fall of Ravenholm и карту dm_Vapour v2.

### rFactor





На улице поклонников автосимуляторов снова праздник: к списку игр, для которых мы постоянно выкладываем дополнения, добавилась еще одна, rFactor. Этот автосимулятор является практически идеальным конструктором для создания модификаций. Вашему вниманию предлагается мод GP2 Series Mod V.1.00, посвященной одноименной гоночной серии (серия GP2 сменила бесперспективную Formula 3000, похоже, ей сопутствует успех). По мнению организаторов GP2 Series, она должна стать кузницей кадров для Формулы-1, тем более что для этого есть все условия. Болиды GP2 Series – это вам не слабенькие машинки Formula 3000. По своим характеристикам они, конечно, уступают болидам королевских гонок, но разрыв этот составляет всего 5-7 секунд. Помимо GP2 Series Mod V.1.00 на нашем диске вы найдете две дополнительные трассы – Laguna Seca 2.01 и Thruxton.

## СОФТ

бесплатные (или условно бесплатные) программы для всех пользователей персональных компьютеров

### FTP Commander Deluxe, 8.05

Удобная программа для публикации и загрузки сайтов по протоколу FTPS & SFTP. Предусмотрена поддержка синхронизации директорий и изменения атрибутов файлов, возможность редактирования carriage return (переноса каретки) и регистра названия файлов. Установка свойства keep connection (программа будет периодически посылать заданные команды для поддержки соединения).

### VCD

С этой утилитой достаточно одного клика мышью, чтобы открыть лоток DVD-привода! Есть возможность использования контекстного меню (через иконку в трее). Программа защитит ваш DVD-привод от поломки: когда крышка открыта, мигают лампочки, а динамики издают звуковой сигнал. Есть и горячая клавиша для открытия и закрытия привода – ~ (тильда).

## ПАТЧИ

заплатки для свежих PC-игр

### Корсары III (v.1.3 )

Новый патч вносит множество мелких исправлений. Например, убраны ошибки, возникавшие при использовании опции перегрузки команды с корабля на корабль в меню корабля.

### Lada Racing Club (v.1.01)

Всех проблем игры первый патч не решает, но польза от него есть: увеличена производительность за счет оптимизации звукового кода, изменены настройки трения и эффекта bloom.

Великие игры живут долго – порой даже дольше своих создателей. Им не дает умирать творчество поклонников, создающих все новые и новые моды. Их поддерживают трудолюбивые разработчики, у которых сохранилось великое множество идей. Все это – на нашем диске. Дважды в месяц. Только для вас.

## Unreal Tournament 2004





Вашему вниманию предлагается неплохой мини-мод Ballistic Weapons v1.6. Создатели этой модификации поставили для себя задачу переделать все стандартное оружие, и справились блестяще! В отсутствии единства стиля создателей Ballistic Weapons никак не упрекнуть: все стволы хорошо продуманы, да и выглядят вполне убедительно. Сразу видно, что ракетница – это ракетница, а не какая-нибудь елочная игрушка. Сам набор Ballistic Weapons v1.6 кому-то может показаться немного старомодным, но в целом работа заслуживает внимания. Помимо самой модификации, вас ждет еще десяток карт:
as_Retrieval Beta 2, ctf_Vandacar-Fortress-2k6, dm_DerelictFactory, dm_Giero, dm_MeteorStorm, dm_Q1DM3, dm_Roboto, dm_TRIS-SON, ons_GizaOasis и vctf_Zoned и другие.

## Far Cry





Вот уже которую неделю подряд раздел Far Cry потчует обилием карт. Доброй традицией среди создателей полей для виртуальных битв стала периодическая выкладка singleplayer-миссий, не стал исключением и этот диск. На сей раз вашему вниманию предлагается отличная карта Sabotage, предназначенная для одиночного прохождения. Джеку придется высаживаться лишь с мачете в руках, но уже скоро его арсенал существенно пополнится. Задачей на Sabotage является проникновение вглубь острова и последующее уничтожение сначала станции слежения, а затем цистерн с горючим. Сделать это непросто, но настоящим героям легкие пути не нужны.
На десерт мы выложили пять карт для сетевой игры: mp_Ocean, mp_Puke Island, mp_Pyramids of Anubis, mp_Stainless и mp_Tropical Aggression.

## Warhammer 40000: Dawn of War – Winter Assault





Warhammer 40000: Dawn of War – Winter Assault продолжает радовать обилием модификаций и карт. На этот раз мы предлагаем вам Left-Out Units 1.57c – модификацию, способную по проработке потягаться с хитом прошлого месяца, Space Hulk Coop. Создатель Left-Out Units 1.57c значительно расширил список доступных игрокам юнитов. К примеру, орки теперь могут нанимать подразделения гретчинов, которые по характеристикам схожи со скаутами Космодесанта. Также на вооружении появилось самоходное орудие и даже танк гретчинов, который представляет собой весьма грозную силу. Также создатель мода добавил новые играбельные расы: Tartarus Imperial Guard и Necrons.
Помимо собственно модификации, мы приготовили для вас и новые карты: Icefields WA Version, Lifeless City v2, Pavonis, Pummelled Estate и Redemption v1.1. Приятных вам вечеров!

## Grand Theft Auto: San Andreas

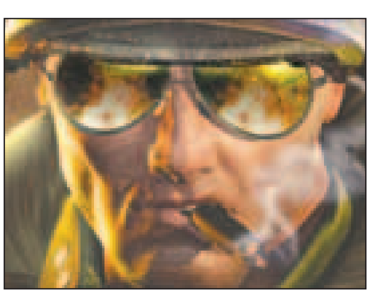




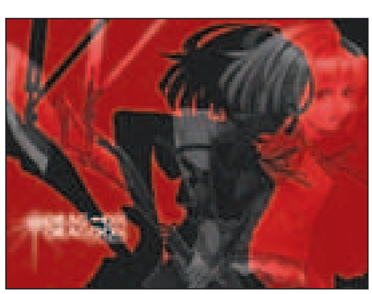
Для этой игры на нашем диске всегда можно найти много полезного. Вот и теперь GTA: San Andreas радует большим выбором всевозможных автомобилей. Любители отечественного автопрома наверняка оценят старую добрую «Шестерку» (ВАЗ-2106), которая заменит полицейские машины. Поклонники американских колымаг 70-х годов также не будут разочарованы: для них мы выложили Chevrolet Chevelle SS 1972 года, Ford Mustang II 1976 года и Dodge Charger. Но все же наибольшее число машин, создаваемых для GTA: San Andreas, относятся к нашему времени. В подборку попали такие джентльменские авто, как Mercedes-Benz G500 1999 года, Lamborghini Diablo VT 6.0, Lamborghini Murcielago, BMW 330i E90, Ferrari TestaRossa Bustard Tuning и многие другие. В общей сложности набралось целых 20 штук. Кроме них мы положили на диск и все стандартные утилиты для добавления всей этой красоты в игру.

## ГАЛЕРЕЯ

На диске расположились не только видеоматериалы и игры. Каждый номер мы наполняем раздел «Галерея» обоями, скриншотами и просто картинками к статьям в номере. Наслаждайтесь!



The Outfit



Drakengard 2



God of War 2




Paranoia Agent («Банзай!»)

# Вторая мировая

Реализм или драйв, дотошность или простота? История тоже бывает интересной, надо только уметь ее рассказать...



НЕ СЛИШКОМ КРАСИВО, ПРАВДА? НО СТОИТ ЧУТЬ УВЕЛИЧИТЬ МАСШТАБ, И ПЕЙЗАЖ ЗАИГРАЕТ ДЕСЯТКАМИ МЕЛКИХ ДЕТАЛЕЙ.



ВОТ ТАКОЙ СНАЙПЕРСКОЙ СТРЕЛЬБОЙ И ВЫБИВАЮТСЯ ЭКИПАЖИ ИЗ ТАНКОВ. КАК БЫ ЕЩЕ ГУСЕНИЦУ НЕ ЗАЦЕПИТЬ...

**Автор:**
**Илья «GM» Вайнер**
iv@gameland.ru



- **ПЛАТФОРМА:** PC
- **ЖАНР:** RTS
- **ИЗДАТЕЛЬ:** не объявлен
- **РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:** «1С»
- **РАЗРАБОТЧИК:** «1С»
- **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** до 4
- **ДАТА ВЫХОДА:** III квартал 2006 года

- **ОНЛАЙН:** http://games.1c.ru/ww2rts

## Эхо войны

**Вот вы знаете, как стреляют тяжелые минометы? А в эффекте Доплера разбираетесь? Когда за пригорком стала бить артиллерия, я пригнулся, мысленно распрощавшись с жизнью. Звуки производят неизгладимое впечатление, затыкая за пояс и графическое безумство. Раскаты взрывов, автоматный стрекот и рев самолетных турбин дадут фору любому блокбастеру. Прислушайтесь к этому танку… Урчание дизеля, треск гравия под гусеницами, скрип башни – через полчаса машины различаешь с закрытыми глазами. Разработчики разыскивали реальные двигатели тех времен и сверяли звучание! Интересно, а где они записали разрывы фугасов? Во время налета машинально втягиваешь в плечи голову. Говорят, если слышен свист, снаряд пройдет мимо. Хотя те, кто его не слышал, об этом уже не расскажут…**

Тяжела жизнь разработчиков. В детали ударишься – народ не поймет, мелочиться не станешь – знатоки не простят. Одним подавай сводки с полей, другим – ураганное действо, а третьим – и то и другое, и, пожалуйста, без хлеба... Как угодить всем и каждому? Да проще простого! Вот вам война – настоящая, без купюр. А вы уж сами решайте, интересно там или нет.

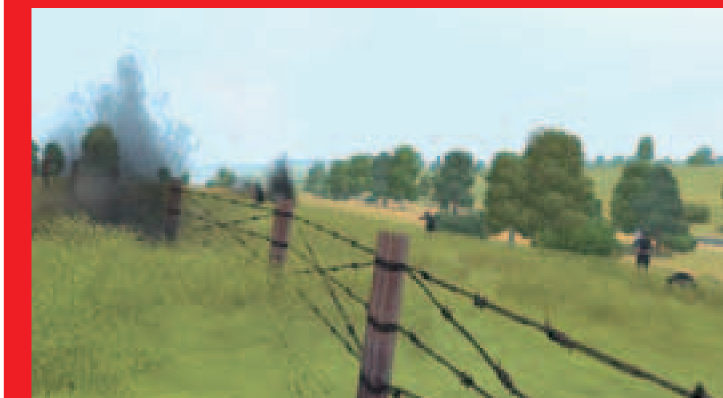
### ПОД КРЫЛОМ САМОЛЕТА

Хотите высокий полет фантазии и заоблачную графику? А в буквальном смысле? Разработчики умудрились прикрутить к стратегии движок от авиасимулятора. Изумительные модели, широкий простор и недурственная интерактивность – хвастаться графикой нынче глупо, но удержаться нельзя. Можете часами напролет разглядывать танки, сверять их с архивами и проверять, с той ли стороны висит бак на корме. Но не пугайтесь, для игры не нужен красный диплом истфака. Точность деталей – лишь приятная мелочь, а разберется во всем и ребенок. Недаром же нам заготовили целый воз документов и справок. Вот вы знаете прицельную дальность стрельбы «тридцатьчетверки»? А убойную силу снарядов? И не надо! Наведите курсор на танк и тут же увидите, с какого расстояния вы пробьете его броню. Хотите – разбирайтесь в калибрах, находите позицию, выверяйте прицел. Нет? Просто отдайте приказ, и бойцы сами зададут врагу жару. Интерфейс кишит разными опциями и непонятными цифрами, хотя едва ли многие знают, что такое дисперсия. Но вовсе не обязательно все это использовать – каждому по пот-


СЕЙЧАС «ТИГРЫ» ЗАСАДЯТ ВСЕМ ПО САМЫЕ БЕНЗОБАКИ!

## Умелые ручки

**Реализм, говорите? Значит, и окопы рыть можно, и ежи противотанковые на горбу таскать? А вы проведите в саду следственный эксперимент с совковой лопатой… Пока бойцы будут возиться с траншеями, противник успеет дойти до Берлина и обратно. Да и уметь это надо – готовые укрепления смахивают на произведения искусства. А уж о ремонте танков и говорить нечего. Даже в голову не приходит, что оторванную у железного монстра гусеницу способен починить какой-то стрелок с волшебным чемоданчиком. Хотите трофеев? Извольте перестрелять экипаж, не испортив машину…**



ребностям. Если сначала хочется выставить паузу и неспешно разобраться, кем, кого и как лучше расстреливать, то через полчаса ловишь себя на мысли, что и на глазок без труда перебьешь оборону.

### ЗНАНИЕ – СИЛА

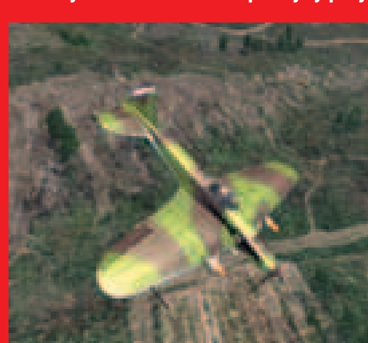
Противники сжимают в руках пулеметы и устраиваются в окопах. Пушки неспешно разворачивают стволы, рычат двигатели танков, а бойцы лениво переминаются с ноги на ногу. Не хватает одного – вас. Правило волшебной рамочки еще в силе, одно нажатие кнопки – и дело в шляпе. Откиньтесь на спинку кресла и любуйтесь, как подчиненные утюжат траншеи… или укладываются ровными штабелями. Шевелить извилинами все же надо, и познания в военной науке придутся как раз ко двору. Забудьте о дешевых уловках, здесь действует самая настоящая тактика. Рубежи берутся именно так, как это происходило полвека назад. И дело не в ударном труде дизайнеров, просто игра действительно фантастически точно передает все детали. Тяжелые танки разрывают оборону по флангам, за ними крадется пехота, а пулеметчики не дают врагу и носа высунуть из окопов. Да и простейшие построения будут не лишними. Не надо быть Гудерианом, чтобы суметь выстроить роту клином. Тем более вам в едва ли поручат больше пяти машин, так что бездумно слать их на амбразуру рука не поднимется. Хотя солдаты порой хорошо справляются и без нас. Компьютерные мозги не блещут смекалкой, но старательно притворяются настоящими. Дабы мы всегда знали, что у них на уме, над головой каждого висит небольшая иконка, показывающая, чем боец занят и не собирается ли дать деру. И нет в этом мире ничего прекраснее вражеского «Тигра» с большим белым флагом…

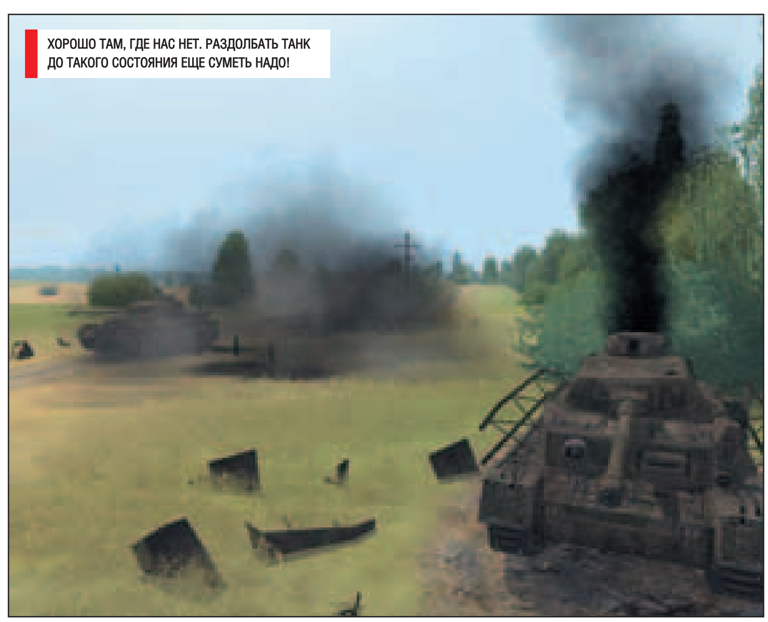
### ОБЛИКО МОРАЛЕ

Мы не Жуковы, миллионов нам не положено. Обходиться придется парой взводов, исправно переходящих в следующие задания. Так что лучше сразу решить, кого и чему обучать. Посадите автоматчика за рычаги танка, и блондинки за рулем будут казаться вам асами. Зато усердно натасканный на разных машинах экипаж к концу игры станет щелкать врагов как орешки. Не пропьешь, как известно, лишь опыт, который бывает важнее всяких там навыков. Зеленые юнцы делают ноги, как только запахнет жареным, а ветераны стоят до конца. Немцы разбиты, последняя пушка тлеет на горизонте, хочется выдохнуть и обвешать солдат медалями. Из тыла уже идет подмога, а экипажи обживают трофейные танки. Но один выстрел недобитого «Тигра» – и рядовой Пупкин (у всех бойцов есть имена!) решает, что эта история не про него. Спустя секунду весь взвод бьет рекорды по бегу с препятствиями и организованно драпает через окопы. Подошедшее подкрепление берет пример с Василия Петровича и присоединяется к кроссу. Все бегут, а мы рыжие? Расстрельных бригад на них нет!
Выручают офицеры. Не расстрелами, конечно, зато рядовые при них дурака не валяют. Поэтому, перестреляв вражеских команди-

## А у нас в квартире газ!

**А у нас – лучшие модели самолетов, и не только среди стратегий. Пехота как раз отбивала последний окоп, когда воздух разрезал протяжный гул. Еще минута – и две бомбы с противным свистом вспахали соседнее поле, заронив в нас надежду, что враги все-таки перемрут. Хотя бы со смеху. Из-за холма, лениво помахивая крыльями, поднялся истребитель и бросился учить наших «снайперов» уму-разуму. Пока пилоты закладывали виражи и виртуозно падали где-то за лесом, немцы быстренько перестроились и показали моему взводу, куда Герасим щенят не водил. Потому что оторваться от этой воздушной акробатики невозможно. Авиация появляется редко, и зенитками нас не балуют. Но уж посмотреть будет на что, обещаем.**




ХОРОШО ТАМ, ГДЕ НАС НЕТ. РАЗДОЛБАТЬ ТАНК ДО ТАКОГО СОСТОЯНИЯ ЕЩЕ СУМЕТЬ НАДО!


НАДО БЫЛО ВНИМАТЕЛЬНЕЕ СМОТРЕТЬ, КТО ОСТАЛСЯ В ОКОПЕ...

ров, можно провернуть финт ушами – проползти в тыл и захватить брошенный танк. Противник решит, что его окружили, и кинется врассыпную. Как раз под заботливо расставленные пулеметы... Совесть у солдат, впрочем, тоже есть. Через пару минут паники они непременно задумаются, остановятся, а потом, как ни в чем не бывало, побегут отбивать рубежи. До следующего малодушного...

## РУССКОЕ ПОЛЕ

Выкидывать такие коленца несложно, благо каждая миссия обычно делится на подмиссии. Несколько укрепленных рубежей видно издалека безо всякой разведки. Туман войны не мозолит глаза, поэтому грамотное наступление – дело техники. Правда, артиллеристы могут и с пятого раза не попасть в один жалкий окоп, а на шестой – сровнять с землей сразу всю оборону. Дистанции обзора максимально реалистичны, так что грех не воспользоваться особенностями рельефа. Кто выше влез, того и тапки! Это касается и радиуса стрельбы. То бишь стрелки могут палить во все, что видят. Но это совсем не означает, что они куда-нибудь попадут...

Карты простираются в среднем от одного до двух километров, а прицельная дальность измеряется сотнями метров. Впрочем, как ни парадоксально, гораздо интереснее «фехтовать на стволах». Тот же «Тигр» вскрывает любой танк, как консервную банку, а малышам «БТ» – все как с гуся вода. Мощные снаряды прошивают их насквозь, только способствуя вентиляции салона. А объехав неуклюжего монстра сзади, они ему покажут, почем фунт бронебойного лиха. Если экипаж доживет...

## Эх, прокачу!

**Каждый разработчик непременно отроет в военных архивах очередное мифическое чудо-юдо. Танки о четырех гусеницах, баллистические ракеты и самолеты-невидимки – в немецких застенках и не такое выдумывали. На этот раз сюрпризов не будет, хотя нам на глаза и попались аэросани. Сверхскоростные машины пригодятся только для развлечения – фанерный корпус разносится в щепки и автоматной очередью. Хотя можно использовать их и с умом – пулемет на носу явно внушает уважение. Причем в реальности эти «игрушки» активно использовались еще со времен Первой мировой. А к сороковым годам начали появляться и бронированные модели с орудиями и отсеками для десанта.**






ДЛЯ РАЗВОРОТА ПУШКЕ ТРЕБУЕТСЯ ПОЧТИ ДВАДЦАТЬ СЕКУНД – ДАВИ НЕ ХОЧУ!

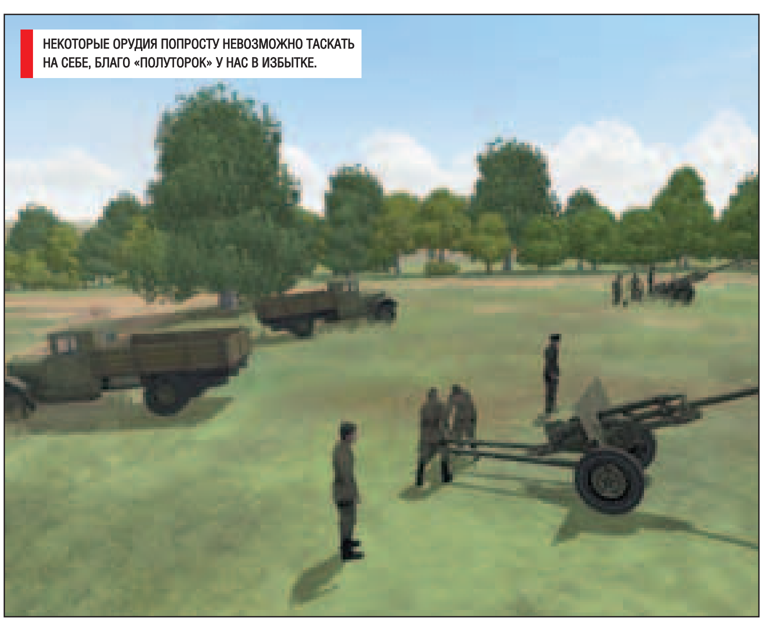
## КУЕМ ЖЕЛЕЗО

Ведь он не исчезает в мировом пространстве, захлопнув за собой крышку люка. Точный выстрел запросто размажет командира по внутренностям башни, а экипаж, завидев такое, бросится наутек. Верх мастерства – ювелирная стрельба кумулятивными снарядами по танкам и, как результат, захват целехонькой боевой машины. Все повреждения видны невооруженным глазом. Аккуратные дырочки в корпусе наглядно показывают таланты ваших танкистов. Хотя лучшей пакостью по-прежнему остается отстрел гусениц. Обездвиженная машина превращается в легкую цель, которую сможет добить и простой автоматчик с гранатой. Вот только прикарманить отбитые танки не выйдет. В следующие миссии переходят только ваши бойцы. Вы можете укреплять отряды или пересаживать экипажи в новые боевые машины. Но лишь те, которые приготовят для вас дизайнеры. Впрочем, в реальности трофеи ведь тоже вмиг увозились особо компетентными личностями.

## ДОРОГИ ВОЙНЫ

Звучит заумно? Ничего, разобраться успеете. Сорок миссий, пять кампаний – это вам не курс молодого бойца. Наибольшее внимание уделено Германии. Кампания длится целых шесть лет, и больно уж хороши немецкие танки! Хотя мне больше всего запомнилась французская артилле-

**Немцы разбиты, последняя пушка тлеет на горизонте, хочется выдохнуть и обвешать солдат медалями, а из тыла уже идет подмога.**


НЕКОТОРЫЕ ОРУДИЯ ПОПРОСТУ НЕВОЗМОЖНО ТАСКАТЬ НА СЕБЕ, БЛАГО «ПОЛУТОРОК» У НАС В ИЗБЫТКЕ.


ВИДИТЕ ВЗРЫВЫ НА ЗАДНЕМ ПЛАНЕ? ВОТ ОН – «ТОЧЕЧНЫЙ УДАР» АВИАЦИИ.


МОЖНО ВКЛЮЧИТЬ ВИД «С БАШНИ», НО ПОСТРЕЛЯТЬ НЕ УДАСТСЯ.

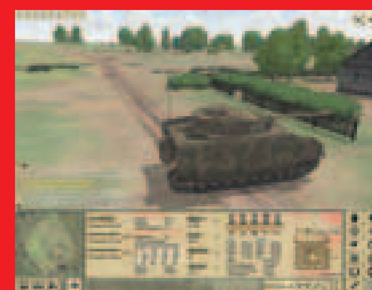

НЕМЕЦКИЙ ОТВЕТ НА «Т-34», «ПАНТЕРА», СТАЛ ОДНИМ ИЗ САМЫХ ЭФФЕКТИВНЫХ ТАНКОВ ВТОРОЙ МИРОВОЙ.


ПОРАЗИВШИЙ НАС ФАКТ – НА БОМБАХ СМОДЕЛИРОВАНЫ ДАЖЕ СТАБИЛИЗАТОРЫ. И ОНИ РАБОТАЮТ!

рия позапрошлого века.
Красная армия выходит на сцену спустя два года, набирая силу к концу войны. Поначалу вы будете командовать легким танком и горсткой неумех, и сами не заметите, как они превратятся в элитный моторизованный взвод. Шутка ли – покататься на машинах десяти стран-участниц и пройти через всю Европу буквально на своих двух. Почти все карты созданы по реальным топографическим данным: так и хочется прокатиться в какую-нибудь Прохоровку с проверкой.
Легендарные битвы перемежаются малоизвестными эпизодами и немного разбавляются исторической альтернативой. Помните господина Виттмана? Вам точь-в-точь предстоит повторить его подвиг. Одинокий танк расстреливает целую колонну, разутюжив первую и последнюю бронемашины. Никаких нечестных скриптов и нелепых триггеров – такие бои и показывают, чего стоит игра...

## Наш калибр!

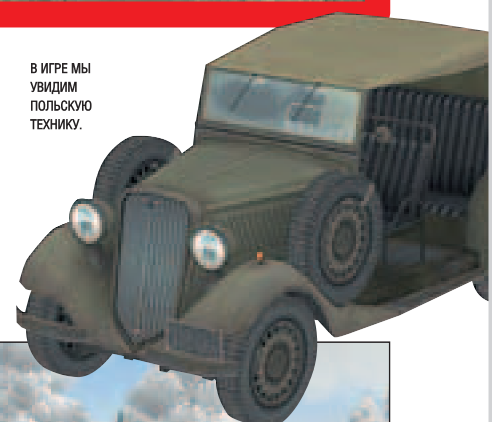
**Некоторые орудия имеют до четырех типов боеприпасов. Хорошие стрелки и без вас выпишут вражескому танку нужный рецепт. Но иногда приходится и подумать – расстрелять башню в лоб бронебойными или разнести корму тепловыми, превратить самоходку в решето или аккуратно снять ее экипаж? Самые хитрые командиры еще и цели выберут для каждого из стволов. Одно дело – бросить машину на амбразуру, другое – назначить маршрут и расстреливать укрепления пушкой, пока курсовой пулемет шинкует пехоту. Вовсе не обязательно быть тактическим гением, достаточно и вполне банальных приказов. Но чем глубже вы мыслите, тем больше у вас шансов выиграть...**



## БЕЗОГОВОРОЧНАЯ КАПИТУЛЯЦИЯ

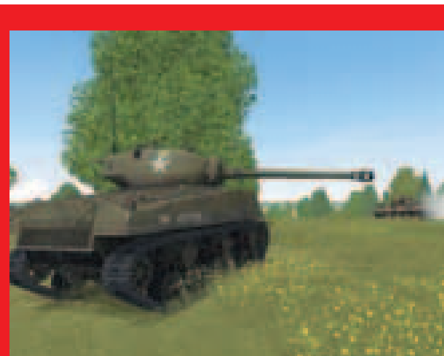
Можно сколько угодно распинаться о достоинствах «Второй мировой», но кое-что придется сразу признать. Безбашенного экшна (сумасшедшего драйва, ураганных сражений – нужное подчеркнуть) в ней нет и не будет. Это игра вдумчивая, хотя ни в коем случае не заумная. Та самая золотая середина, которая угодит каждому, требует небольших жертв... Пулеметчики рвутся в атаку, в небе кружат десятки самолетов, а танк героя мастерски разносит на куски вражьи машины – дудки, так не бывает. Неспешная перестрелка через полкарты, неуклюжий огонь артиллерии, штабелями гибнущая под огнем пехота, которая вот-вот снова бросится наутек, – это больше похоже на правду. И именно это делает проект интересным. Леденящее кровь чувство реальности происходящего не дает оторваться от монитора. Ведь каждый солдат неповторим, и вскоре вы будете различать их по именам. И запросто начнете миссию сначала – из-за любимого Пупкина, который опять подорвался на мине.
Пришло время для банальных оценок. Самый масштабный, самый детальный, самый красивый проект – да. Но все же не «самый-самый». Его запросто можно выдавать за учебник истории, но некоторые любят книжки повеселее. Не нужно быть семи пядей во лбу, что разобраться в игре. Но те, кто предпочитает драйв, пускай ждут «В тылу врага 2». А «Вторая мировая» напоминает «Сталинград», который оценили все, но осилил лишь каждый десятый. ■

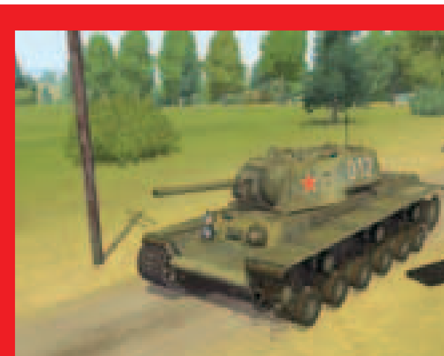
В ИГРЕ МЫ УВИДИМ ПОЛЬСКУЮ ТЕХНИКУ.




БОЕВЫЕ АЭРОСАНИ ИСПОЛЬЗОВАЛИСЬ НА СЕВЕРО-ЗАПАДНОМ ФРОНТЕ.







**Сверив модели танков с фотографиями и военными хрониками, я пришел к неутешительному выводу. В игре техника смотрится гораздо лучше! Конечно, всегда есть к чему придраться, но стоит ли? Работа поистине безупречна.**



Новейшие технологии и высочайший уровень производительности.
intel
Pentium® D
inside™
Сделайте Ваш выбор в пользу Flextron Maxima D на базе двухъядерного процессора Intel® Pentium® D и откройте новые возможности Вашего ПК.
При покупке компьютера Flextron Maxima D получи карту постоянного покупателя в магазинах Ф-Центра в подарок.
САЛОНЫ-МАГАЗИНЫ:
ст.м."Бабушкинская", ул.Сухонская, 7А
ст.м."Улица 1905 года", ул.Мантулинская, 2
ст.м."Владыкино", Алтуфьевское ш., 16
СЕРВИС-ЦЕНТР:
ст.м."Бабушкинская", ул.Молодцова, 1
ФОТО ИНТЕРНЕТ КАФЕ:
ст.м."Владыкино", Алтуфьевское ш., 16
ЕДИНАЯ СПРАВОЧНАЯ СЛУЖБА:
(495) 105-6447
Ф-ЦЕНТР
КОМПЬЮТЕРЫ ОРГТЕХНИКА КОМПЛЕКТУЮЩИЕ
3000 наименований товаров • Самый выгодный кредит за 15 мин. • Время работы: 10-20, без выходных • Бесплатная доставка* • Удобная автостоянка • Резервирование товара через интернет • Пункт обмена валюты • Оплата кредитными картами • Подарки покупателям • Соответствие стандартам • Техническая поддержка • Магазин аксессуаров • Магазин компьютерной литературы • Обучающий курс для работы на ПК в комплекте
* полную информацию о товарах и услугах в конкретных магазинах компании «Ф-Центр» уточняйте на сайте
ww w.fcenter.ru
Intel, логотип Intel, Intel Inside, логотип Intel Inside, Intel Centrino, логотип Intel Centrino, Celeron, Intel Xeon, Intel SpeedStep, Itanium, Pentium и Pentium III Xeon являются товарными знаками или зарегистрированными товарными знаками корпорации Intel и ее подразделений в США и других странах.
flextron
интернет-магазин
www.fcenter.ru
метро "Владыкино"
Алтуфьевское шоссе, дом 16
над магазином
"Волшебный мир компьютеров"
тел. 105-6441
www.photonet-studio.ru
Новое Фото-Интернет кафе уже открыто! На базе компьютеров FLEXTRON.
Фото 10x15=5 руб., чашка кофе=45 руб., Интернет=50 руб.

## Дмитрий Морозов / Best Way

# В тылу врага 2

В продолжение темы Второй мировой предлагаем вашему вниманию два интервью по еще одному проекту от «1С», посвященному событиям Великой Отечественной войны (и не только). Первая «В тылу врага» была признана «Лучшей игрой на PC 2004 года» на церемонии Gameland Award, у второй части есть все шансы повторить, а то и превзойти успех предшественницы. Почему – рассказывает руководитель студии Best Way Дмитрий Морозов.



**? Идея продолжения игры родилась давно или только после оглушительного успеха первой части?**

И да, и нет. Сама по себе идея продолжения существовала уже давно, но в текущем виде оно появилось только благодаря методу проб и ошибок. Мы искали новый геймплей, какую-то идею, которая станет настолько же основной, как прямое управление в первой части. После долгого тестирования выяснилось, что концепция отрядов – как раз тот элемент, который внесет в игру что-то новое, не затронув сильные стороны оригинала.
А в комбинации с прямым управлением появился совершенно новый геймплей, который и стал основой «В тылу врага 2».
Раньше, при высокой детализации мира и широких игровых возможностях, нам не хватало размаха: командовали тремя-четырьмя солдатами. Но даже таким количеством юнитов было сложно управлять, и некоторые игроки жаловались на это. Теперь же бойцы сами разбираются с непосредственным противником. Отряд действует как одно целое, и, в то же время, каждый из солдат принимает решения индивидуально. Они могут ретироваться или наступать, занимать укрытия и чинить транспортные сред-

ства. Такой подход обеспечивает более быстрый и насыщенный геймплей. Прекрасный пример того, когда игрок может «расслабиться и получать удовольствие».

**? Какой вам виделась игра еще до начала работы? Какие главные цели вы перед собой ставили и на что делали упор?**

В принципе, изначально хотелось сделать что-то более масштабное, чем «В тылу врага». Так, для создания той же высадки в Нормандии требовались совершенно другие элементы управления игровым процессом, чтобы устроить битву с таким количеством нападающих и обороняющихся. Также мы изменили поведение камеры, потому что для нового геймплея требовались новые ракурсы.

**? Главной «фишкой» игры стали так называемые «взводные команды». Как родилась первоначальная идея и насколько ее удалось реализовать?**

Приказы в отряде отдает командир, а члены отряда их выполняют. Вы управляете только командиром отряда, однако остальные бойцы тоже не стоят и не дожидаются вражеской пули. Они следуют за командиром, выполняют его приказы, занимают вместе с ним укрытия, ведут огонь по цели, выбранной командиром. Нет разницы, был ли приказ отдан непосредственно вами, или командир действовал самостоятельно (отряд не находился под управлением игрока). Интересно, что когда управляешь командиром напрямую, члены отряда продолжают следовать за ним, «подхватывают» его цели и вообще, помогают как могут.

**? Первую часть игры многие ошибочно называли стратегией. А к какому жанру вы сами относите «В тылу врага 2» – тактический шутер или что-то еще, и почему?**

Любое определение, мне кажется, будет неверным. Это явно не стратегия. Это тактика. Но в привычной для стратегии оболочке. Масштабная тактика от третьего лица – так, наверное, будет наиболее точно. А еще лучше, назвать ее «ВТВ-подобная игра с возможностью управления отрядами», потому что первая часть уже породила своеобразный жанр, совместивший в себе и тактику, и шутер от третьего лица.

**? Многие игроки считали первую часть «хардкорной», а те самые «хардкорщики», наоборот, чересчур легкой и нереалистичной. Как вы решили это противоречие?**

С одной стороны, на низком уровне сложности игра стала более простой и, если так можно выразиться, веселой. Даже попадание из противотанкового орудия лишь контузит бойца, а по прошествии некоторого времени он снова вступит в бой. В то время как сложный уровень больше подойдет игрокам, которые прошли оригинал и хотят ощутить всю полноту управления войсками и столкнуться с превосходящими силами противника.
Мы повышаем сложность не с помощью «бессмертных снайперов» со стороны противника, а непростых ситуаций. Ставим игрока перед выбором, предлагаем думать. Конечно, везде есть самый прямой и очевидный вариант прохождения. Его от игрока никто не скрывает. Но есть и варианты. Какие-то ему понравятся больше, какие-то меньше. Если нет желания осваивать какие-то «фишки» – не нужно, можно хоть все на элементарных знаниях пройти. Но ВТВ 2 – очень широкая в плане возможностей игра, и играть в нее можно очень по-разному.

**? При разработке вы учитывали мнение поклонников первой части игры и их пожелания? Может быть, даже воплотили некоторые из них в жизнь?**

Разумеется, мнение фанатов повлияло на некоторые изменения. Так, например, была добавлена возможность буксировки полевых орудий. Пара человек может оттолкать пушку на более выгодную позицию, но происходит это весьма медленно (попробуйте потолкать двухтонное орудие!). Но можно подцепить пушку к грузовику или джипу и оттащить ее намного быстрее. Также, если мне не изменяет память, именно по просьбе общественности появилась возможность в некоторых миссиях рекрутировать к себе в отряд союзных солдат. Всего, конечно, не упомнишь и всех мнений не учтешь. Что-то из того, что хотели поклонники первой части, мы реализовали и сами, поэтому сейчас сложно судить, чьи идеи где.

**? Даже на скриншотах видно, что движок игры стал гораздо мощнее, но о новых системных требованиях пока ничего не говорилось. Можете чуть-чуть похвастать новыми технологиями?**

В игре используется наш собственный движок Eclipse, сильно модифицированный по сравнению с оригиналом. Кроме оптимизаций, направленных на увеличение производительности, большие изменения претерпела система спецэффектов. За счет более детальных текстур и высокополигональных моделей изменилось и качество картинки. Мы стали использовать bump-mapping, masked specular lighting, environment/cube-mapping, что сделало металлические поверхности и воду намного более реалистичными. Не стоит забывать и такой немаловажный фактор, как мастерство наших художников, которое тоже повышается от проекта к проекту.

**? Уже неоднократно говорилось о новом искусственном интеллекте. Бойцы будут на самом деле так умны или просто более самостоятельны?**

По сравнению с предыдущим проектом значительно улучшился поиск пути и расширился список решений, принимаемых юнитами во время боя. Каждый юнит решает, что делать, в соответствии с тем, что видит и что слышит. Они могут "обмениваться" информацией и «помнить» о местоположении противника. Солдат не побежит с винтовкой на танк, а отступит и спрячется в укрытие, или использует гранатомет, если у него такой имеется.

**? Вы анонсировали «убийственный» мультиплеер для «В тылу врага 2». Много ли будет сюрпризов, вроде охоты на куриц, и, главное, появится ли многопользовательский режим сразу с релизом игры?**

Первым среди сетевых режимов стоит классический «Combat»: игроки сражаются каждый сам за себя, очки назначаются за поражение противника. Также есть режим командного боя «Team Combat». В «Battle Zones» игроки получают очки за захват и удержание ключевых точек на карте, отмеченных флагами. В режиме «Escort» одна команда должна провести транспорт из одной точки в другую, а другая, соответственно, должна всеми силами этому воспрепятствовать. Еще один режим в двух вариантах: «King of the Hill», в него можно играть «каждый сам за себя» или командами. В нем нужно как можно дольше продержаться на определенном участке карты, в то время как остальные игроки будут штурмовать его.
Немного сходный по идее режим «Assault», однако здесь одна команда всегда обороняется, а другая – нападает. В режиме «Stalker» команды стараются захватить наибольшее количество «артефактов» и перетащить их к себе в транспорт. И, конечно же, упомянутый вами «Chicken Hunt», сделанный ради развлечения. Также игроки смогут проходить миссии одиночных кампаний совместно – вплоть до четырех человек. Сейчас мультиплеер находится в стадии тестирования, и название и наличие некоторых игровых режимов может измениться к релизу игры.

**? Можете в двух словах описать, чем уникальна игра и почему ее даже сравнить нельзя с другими подобными проектами?**

Пока что ни одна игра не предлагает игроку такого разнообразия действий в бою: игрок может руководить отрядом до 5-10 человек или спуститься в гущу битвы и управлять отдельным юнитом почти как в TPS. Система повреждений, учитывает попадания и поломки в технике с точностью до отдельных компонентов. Высокодетализированные разрушения строений, позволяющие игроку использовать огневую мощь для расчистки пути, для лишения противника укрытия, да и просто ради веселья. Стоит также отметить различные погодные условия и времена года. Действие кампаний протекает с лета 1944 по весну 1945. В зимней кампании, например, танки будут проламывать лед на поверхности рек и тонуть, а солдаты – замерзать в холодной воде.
Не ограничились мы и только дневными сражениями. Вообще, время суток и погодные условия будут очень разнообразны в миссиях. Мы можем похвастаться красивыми закатами, лунными ночами, дождем с громом и молнией и, конечно же, снегом. В ночных миссиях фонари на столбах и фары автомобилей будут гореть, взрывы и выстрелы – освещать все вокруг.

**? Чем вы сами больше всего гордитесь?**

Наверное, наибольшую гордость я испытываю от того, что эта игра вообще имеет возможность появиться на свет. Самая сильная ее часть – геймплей. Можно создать невероятной красоты карты, модели, персонажей, сделать фантастические эффекты, но до тех пор, пока из этого не получится игра, – это все красивая обложка пустого журнала. Приятно радуют, конечно, и другие успехи проекта. Ubisoft в качестве издателя – это уже довольно большой успех. Да и сам проект не промах, уже взял приз за «Лучший игровой дизайн» на КРИ-2005 и за «Лучшую игру» на КРИ-2006. Остается надеяться, что игрокам «В тылу врага 2» понравится не меньше, чем нам. ■

## Александр Зорич

# Игровые сценарии

**Для наших постоянных читателей не секрет, что под псевдонимом «Александр Зорич» пишут два харьковских автора-многостаночника: Яна Боцман и Дмитрий Гордевский. Геймерам эта пара известна, прежде всего, как сценаристы проектов «В тылу врага» и «Завтра война». Написание сценариев к компьютерным играм – занятие для них сравнительно новое, а потому, между нами говоря, и не настолько утомившее, как создание многотомных романов. Впрочем, над иным игровым сценарием приходится корпеть побольше, чем над обычной книгой. Об этом и о подготовке сценария к «В тылу врага-2» – в нашем интервью.**



**? Как связаны сюжеты «В тылу врага» и «В тылу врага-2»?**

Если одним словом, то никак. То есть, и там и там – Вторая мировая война, в обеих играх присутствуют все воюющие стороны: немцы, союзники, Советский Союз. Но наследования персонажей или развития старого сюжета в новой игре не происходит. В сюжетном отношении «В тылу врага-2» сделана с нуля. Внимательные игроки заметят, что и кампании там построены совершенно по-другому.

**? В первой части игры на первом плане не были конкретные герои. На этот раз появятся новые или нам отведут роль «невидимого генерала»?**

Во второй части все будет так же. Недаром Ubisoft (западный издатель «В тылу врага 2») назвал игру Faces of War, то есть «Лики войны». Правда, в первой части имелся один реальный персонаж – Михаэль Виттман, – а во второй все герои будут вымышленными. В каждой кампании есть по два сквозных персонажа, которых нам предстоит провести через огонь сражений. Ну и, конечно, много других героев, эпизодических.

**? Каково соотношение реальной истории и альтернативной? Другими словами, насколько сюжет привязан к достоверным событиям?**

Почти все миссии жестко привязаны к какой-либо военной операции. В первой игре этого не было – например, моя любимая кампания про «Катюшу» являлась исторической фантазией, хотя и происходила на фоне Харьковского сражения 1942 г. При этом мы берем как события очень известные (Арденнское сражение, вездесущая высадка в Нормандии), так и те, о которых знают только настоящие ценители военной истории – скажем, операцию Infatuate по захвату союзниками острова Вальхерен в устье Шельды.

**? А можно вообще изменить исход Второй мировой или хотя бы чуть-чуть переписать историю?**

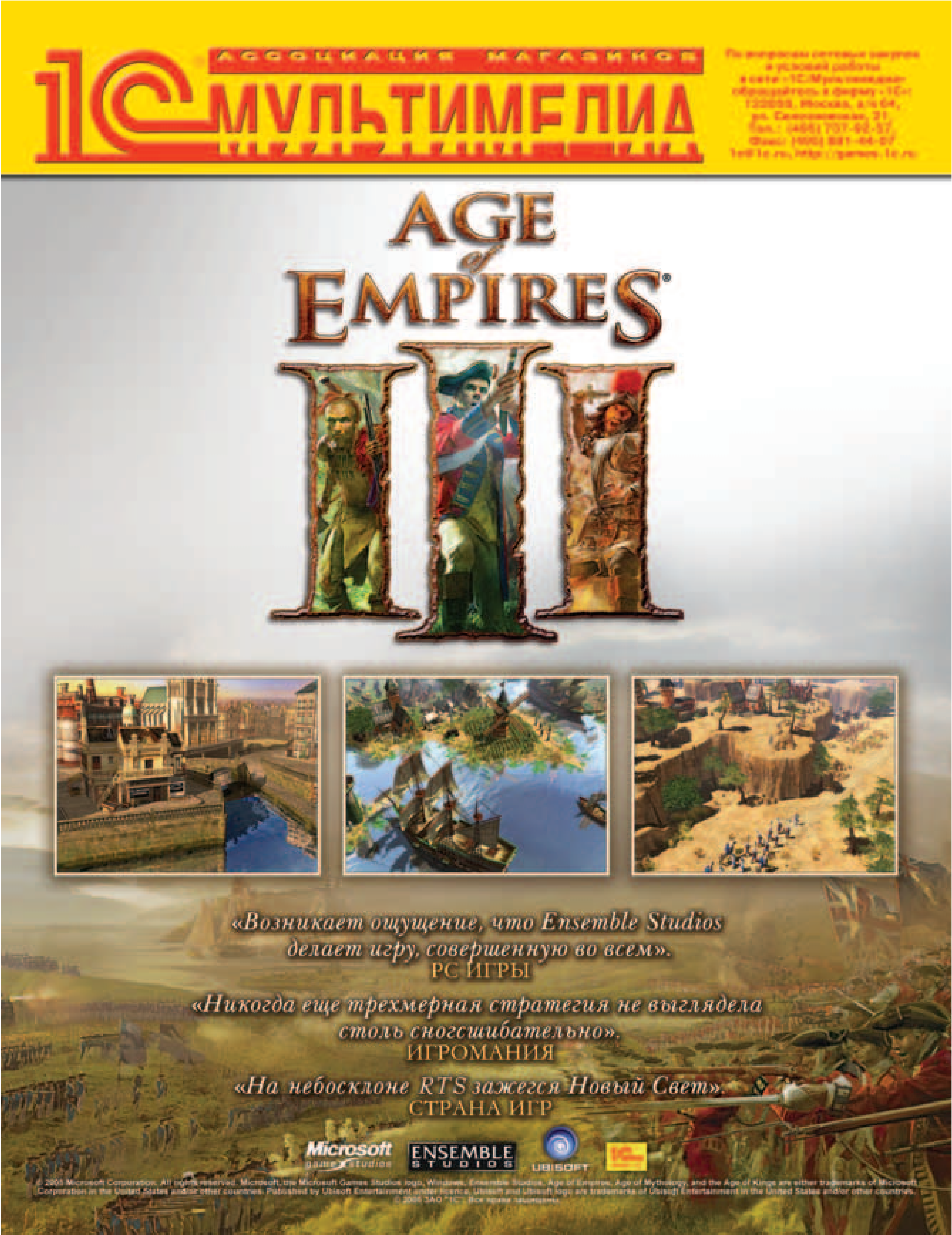
Да, такая возможность предоставлена в немецкой кампании. Игрок сможет существенно изменить ход боевых действий на Западном фронте в пользу Третьего Рейха. В остальных кампаниях игроку предстоит бороться, скажем так, не за опровержение, а за подтверждение исторической правды.

**? Можете рассказать о чем-нибудь так и не вошедшем в проект? Особенно, о том, что вы сами очень хотели бы там видеть.**

Тут история, можно сказать, эпическая. На КРИ-2006 руководитель проекта, Дмитрий Морозов, заметил: «Зорич написал нам разных сценариев на четыре игры, и это очень хорошо. Но чтобы воплотить все его идеи, нам пришлось бы работать четыре года». Соответственно, легко догадаться, что очень многие сюжетно-сценарные наработки в релиз войти не смогут. Ровно один пример. Операция по форсированию Одера советскими войсками продолжалась с января по середину марта 1945 года и, хотя все знают о ней в общих чертах, о конкретике боев мало кому известно. Это одна из самых знаменитых, масштабных и в то же время слабо освещенных битв Второй мировой. Прочитав специальное военное исследование на эту тему (которое, кстати сказать, до 1991 г. издавалось в СССР ровно один раз под грифом «Для служебного пользования», то есть простые смертные его в глаза не видели, да и сейчас оно мало кому известно), мы создали целую мини-кампанию из 5 исторических миссий, посвященную захвату и удержанию плацдармов на Одере, а также штурму города-крепости Кюстрин. Но всего этого игроки, к сожалению, не увидят. Но и того, что будет, мы надеемся, хватит в избытке.

**? На многих скриншотах бросаются в глаза броневые экраны на танках. Каких еще «вкусностей» ценителям реализма стоит ждать от новых моделей?**

Адекватное количество пулеметов на танках и других бронеединицах. В первой игре на любом танке был только один пулемет – спаренный с пушкой. Теперь модели приведены в соответствие с историческимм прототипами. Если у танка был курсовой пулемет в переднем броневом листе (а он был практически на всех танках, но почти всегда отсутствовал у самоходок) – он добавлен. Если был зенитный (как на «Тигре», ИС-2, многих «Шерманах») – тоже добавлен. Таким образом, на многих


АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ
1С:МУЛЬТИМЕДИА
По вопросам оптовых закупок и условий работы в сети «1С:Мультимедиа» обращайтесь в фирму «1С»: 123056, Москва, а/я 64, ул. Селезневская, 21, Тел.: (495) 737-92-57, Факс: (495) 681-44-07 1c@1c.ru, http://games.1c.ru
AGE of EMPIRES III
«Возникает ощущение, что Ensemble Studios делает игру, совершенную во всем».
PC ИГРЫ
«Никогда еще трехмерная стратегия не выглядела столь сногсшибательно».
ИГРОМАНИЯ
«На небосклоне RTS зажегся Новый Свет».
СТРАНА ИГР
Microsoft game studios
ENSEMBLE STUDIOS
UBISOFT
© 2005 Microsoft Corporation. All rights reserved. Microsoft, the Microsoft Games Studios logo, Windows, Ensemble Studios, Age of Empires, Age of Mythology, and the Age of Kings are either trademarks of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries. Published by Ubisoft Entertainment under licence. Ubisoft and Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the United States and/or other countries.
© 2005 ЗАО "1С". Все права защищены.

танках появилось по три пулемета! Созданы редкие образцы техники из классов, которые зародились уже в ходе войны, – немецкие зенитные танки Wilberwind, американские танки «Шерман» с реактивными системами залпового огня «Каллиопа» и отечественные инженерные танки с тяжелыми противоминными тралами. Также игрок получит возможность покататься на авиадесантном танке «Тетрарх» – таких машин было очень мало, но несколько раз в боях на Западном фронте они все-таки приняли участие. Хочется отметить и модели малоизвестных единиц советских речных флотилий – артиллерийский катер «Ярославец» и глиссер ПГ-1, а также такие вкусности (для тех, кто понимает), как немецкий легкомоторный самолет «Шторьх» и немецкая же летающая лодка Do-24...

**? На ваш взгляд, как историка, вторая часть дает больший «крен» в сторону реализма или все-таки пресловутой играбельности?**

Хотел бы начать с того, что реализм и играбельность не всегда отрицают друг друга. Вот пример: искусственный интеллект юнитов. По сравнению с первой игрой он существенно улучшился. Бойцы освоили командное поведение, они самостоятельно выходят из-под обстрела, убегают от превосходящих сил противника, подбирают оружие, выбитое взрывной волной из рук. Реализм крепчает? Да. Но и играбельность от этого только в выигрыше, потому что возросшая самостоятельность бойцов освобождает игрока от утомительного микроменеджмента. Или другой пример: упомянутое «правильное» количество пулеметов на бронетехнике – от одного до трех. Это одновременно и реалистично, и геймплейно, потому что теперь можно обрушить на врага настоящий ураган свинца. А это именно то, чего так не хватало при отражении вражеских пехотных атак в первой игре...
Однако надо упомянуть и о кое-каких жертвах в угоду играбельности. Некоторые параметры в игре заметно завышены (например, действие противотанковых гранат и минометных мин по танкам), а другие, как и прежде, основательно занижены. В особенности это касается дальностей стрельбы из пушек, да и из стрелкового оружия. Увы, как справедливо замечают геймдизайнеры Best Way, при существующих в игре размерах карты, если принять дальность стрельбы из пушек прямой наводкой хотя бы в 100-150 метров, регулярно будем получать малоприятную ситуацию: нас расстреливают откуда-то из-за пределов зоны обзора, а мы даже не в состоянии понять, что происходит.

**? Скажите, именно как геймер, почему «В тылу врага 2» обязана стать шедевром?**

Постараюсь объяснить от противного. Любитель глобальных стратегий, скорее всего, вообще не понимает и не любит квестов, в том числе и тех, которые составили общепризнанную классику жанра. А поклонник хардкорных авиационных симуляторов, в свою очередь, вряд ли оценит какой-нибудь life sim, пусть и самый распрекрасный. Так вот, лично я человек очень простой: я люблю шутеры и аркадные (не хардкорные!) симуляторы и совсем не люблю стратегии, в том числе и тактические. Но, господа, даже мне в ВТВ 2 играть очень интересно, а ведь это именно тактическая стратегия. В ВТВ 2 есть все, что мне нравится: зрелищность, наглядность, драйв, хорошая модель разрушений, удивительная реиграбельность. Ко всему прочему, многие эпизоды ВТВ и раньше можно было признать (а теперь и подавно это так) на удивление удачным аркадным симулятором танка! Ну и как после этого назвать игру, которая нравится даже человеку, по отношению к жанру тактических RTS совершенно постороннему?

**? Насколько глубоко вам приходится работать над текстово-сюжетной частью игры? Пишете ли вы, например, собственноручно все реплики персонажей? И, наоборот, насколько от вас зависит структура глобального сюжета?**

Для игры «Завтра война» мы пишем буквально все. Это самый объемный наш сценарий. Мы пишем общую сюжетную канву, как должны быть выстроены тактические моменты в боевых эпизодах, как называются планеты, как зовут персонажей, их характеристики и все реплики. Получается «талмуд» потолще нашего среднего романа. С «В тылу врага 2» ситуация чуть-чуть другая. Реплики пишут разработчики, и сценарий миссий ими практически всегда перерабатывается. Фактически мы только пишем брифинги и осуществляем историческое консультирование.

**? Как вы распределяете обязанности между собой? Работаете синхронно или поочередно?**

Мы с Яной всегда распределяем обязанности. Нам нужно синхронизироваться, иначе мы не будем успевать писать ни книги, ни сценарии. В частности, сценарии мы очень часто делаем блоками. Скажем, кто-то прорабатывает персонажей в течение двух дней, а другой в течение этих же двух дней пишет часть сюжетной канвы. Потом мы меняемся, каждый дополняет соавтора, и так далее. А собственно «текстовки», реплики как таковые, мы сочиняем вдвоем в интерактивном режиме. Ходим по комнате, произносим какие-то спичи. Иногда используем диктофон и даже видеокамеру.

**? Как выглядит ваш производственный цикл? Какие моменты вы утверждаете с разработчиками, что им приходится согласовывать с вами?**

При работе над «Завтра война» авторы согласовывают с нами практически все. Есть какие-то вещи, которые определенно лучше решать разработчикам или продюсерам, но на многих принципиальных моментах мы все-таки пытаемся настаивать. В частности, если речь идет о связи игры и трилогии «Завтра война». Это надо сделать просто для того, чтобы игроки, которые прочли трилогию, сказали: «О-о, как здорово!»

**? Как отзываются игроки об исторической корректности ваших сценариев?**

С претензиями к корректности исторической части как таковой я вообще никогда не сталкивался. Меня это чуть-чуть смущает, потому что у меня они были бы. Если ты прочел семь книг про три дня боев в Нормандии, допустим, в районе Канна, то начинаешь понимать такие нюансы, которые игра передать просто не в состоянии. А вот отношение к некоторым техническим моментам – оно может быть спорным. Например, из геймплейных соображений там занижены дальности стрельбы. Скажем, танк стреляет метров на 70. Понятно, что это мало, – настоящий танк может и на 400. И на форумах постоянно идет по этому поводу «бурчание». Но нельзя же было сделать стрельбу на 700 метров. Я представляю, какого размера были бы карты и как бы все чудовищно тормозило. Потребитель – он перфекционист, особенно потребитель, который любит тему. Ему хочется, чтобы продукт, который в итоге получается, был не просто близок к идеалу, а чтобы это был идеал, которого он даже не мог помыслить в своем воображении. Увидев недочеты, никто не хочет вникать ни в какие детали. «Сделайте нам чудо!» В принципе, это хорошая посылка, к таким претензиям мы относимся очень дружелюбно. Но потребители почему-то не понимают, что над игрой работает большая команда, допустим, 40 человек. И совместить интересы арт-отдела, гейм-дизайнеров, сценаристов не так просто. Это такой огромный компромисс, своеобразный брак, в котором состоят 40 человек, и длится он года по 4. А люди думают: собрались два человека, раз – и вышла игра. А о том, что это такой большой коллектив – об этом никто не помнит.

**? Помогает ли знание истории в работе над игрой и трилогией «Завтра война»?**

Да, и очень сильно. Причем оно нам помогало, и когда мы писали сами книги, и потом, при переложении на сценарий игры. Например, история войны на Тихом океане: японцы против американцев, большие авианосные флоты. Все это каким-то образом творчески переработано в трилогии.
Я вообще считаю, что основная посылка трилогии и игры «Завтра война» состоит в том, что понять будущее невозможно, не зная и не проработав для себя тему прошлого. Говорить о будущем вообще трудно. Как можно рассуждать о XXVII веке, находясь в двадцать первом? Мы не знаем, что будет завтра, но нам бы чего-то хотелось. А чтобы понять, чего хочется, нужно вспомнить, что было. История XX века уже содержит все те фрагменты, из которых будет собираться история последующих эпох. Поэтому без истории мы бы ничего не сконструировали. Нам было бы неоткуда брать те кирпичики, из которых все складывается.

**? Каковы ваши творческие планы, в первую очередь, как игровых сценаристов?**

Планы есть, и они даже несколько более обширны, чем в состоянии вынести две наши скромные персоны. Но анонсировать мы, к сожалению, ничего пока не можем. Скажем только, что есть среди них как проекты, связанные с нашими уже написанными книгами, так и совершенно новые вещи. Я надеюсь, что будет продолжение «Завтра война». По крайней мере, людям это интересно, команда тоже считает, что они еще не сказали всего, что хотели сказать... ■


АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ
1С МУЛЬТИМЕДИА
ДОЛГОЖДАННОЕ ПРОДОЛЖЕНИЕ ЛУЧШЕЙ ИГРЫ 2004 ГОДА*
В тылу врага II
BEST WAY
1С
*По версии Gameland Award 2005
© 2006 ЗАО "1С". Все права защищены.
© 2006 Компания Best Way. Все права защищены.




## Майлз Якобсон/Sports Interactive

# Football Manager

**Мы решили пообщаться с разработчиками Football Manager 2006 и ранних версий Championship Manager. Команда Sports Interactive – лучшие специалисты по футбольным менеджерам в мире. Подробнее об их творчестве вы можете прочитать в предыдущем номере, а сейчас у нас на проводе – Майлз Якобсон из Sports Interactive собственной персоной.**

**? Как известно, некоторое время назад вы перестали работать с Eidos Interactive и ушли к Sega. Вы довольны новым сотрудничеством? Не жалеете о потере марки Championship Manager? Появились ли перед вами новые перспективы, выход на новый рынок?**

Издательство Sega и наши фанаты, к счастью, сумели распространить информацию о том, что Football Manager делает их любимая команда. В итоге, поклонники жанра, знакомые с предыдущими работами Sports Interactive, остались с нами.

**? В Football Manager 2006 был улучшен процесс взаимодействия тренера с окружающим миром: появились разговоры в перерывах матчей, усовершенствована работа прессы. Какие изменения вы сами считаете наиболее важными?**

Это такой сложный выбор! Разговоры с игроками очень важны, хотя вы и можете попросить своего ассистента заняться этим вопросом, однако лично для меня самыми главными стали изменения в тактике – если вы выигрываете важный матч, затягивание игры может оказаться очень веселым занятием, особенно если это раздражает противника. Ваши игроки намеренно тормозят игру, пытаясь «убить» оставшееся до свистка время. Туториал пригодился для привлечения новых игроков. Чем больше я играю в FM, тем полезнее становятся расширенная статистика и домашняя страница менеджера.

**? Чем определяется выбор национальных лиг, которые может задействовать игрок? Почему одни лиги исчезают, а другие появляются? Как насчет российской?**

Лиги исчезают только из-за проблем с лицензированием, и зачастую мы с этим ничего поделать не можем. Нынешние пятьдесят лиг были выбраны исходя из следующих соображений: у нас должна быть возможность отобразить их правдоподобно, продажи менеджеров в этой стране хороши, а уровень футбола высок. Русская лига постоянно усиливается, в ней есть очень много хороших спортсменов – и россиян, и легионеров. Мне очень интересно, останутся ли такие игроки, как Кавенаги, Карвальо и Акинфеев в России, или перейдут в другие, более сильные клубы.

**? Насколько важна для менеджеров демонстрация хода матчей? Сейчас вы используете двухмерную графику, как насчет трехмерной?**

Думаю, однажды мы и перейдем на 3D, но не сейчас. Двухмерное отображение матчей стало очень важной частью игры, особенно если вам важны детали тактики. Возможность наблюдать, что делает ваш левый защитник, когда команда атакует, очень интересна для любого футбольного тренера.

**? Кроме всем известного Football Manager вы выпустили также NHL Eastside Manager. Готовится к выпуску Out of the Park Baseball Manager 2006. Довольны ли вы продажами своего хоккейного проекта? Планируется ли созданию менеджеров по другим видам спорта?**

Благодаря Eastside я познакомился с миром хоккея, чему несказанно рад. Новая версия EHM, которая сейчас готовится в Sports Interactive, выглядит просто прекрасно. В ней есть большие изменения, о которых мы пока не можем говорить – дождитесь E3.
На данный момент мы не рассматриваем другие спортивные дисциплины, так как хотим сосредоточиться на создании проектов о видах спорта, в которых мы уже с успехом работаем. Eastside'у есть куда расти, да и Out Of The Park выглядит сейчас фантастически.
Он, кстати, должен выйти в мае.

**? Мы слышали, что OOTPBM будет распространяться только через Интернет. Так ли это? Сохранится ли такая практика в дальнейшем?**

Мы приняли такое решение, так как оно кажется нам наиболее коммерчески оправданным.
У нас нет лицензии от MLB, так как права на нее эксклюзивны, поэтому было бы очень сложно официально запустить игру в продажу в Америке, которую мы считаем самым обширным рынком для этого проекта. А через Сеть OOTPBM легко сможет купить кто угодно. Использование этой системы в будущем будет зависеть от ее успеха.
Между прочим, Eastside также можно было приобрести и скачать через Интернет, и такой сервис оказался весьма популярным. Лично я считаю, что у электронного распространения большое будущее.

**? В OOTPBM будет возможность создавать свои собственные лиги. Однако в серии FM, несмотря на наличие редактора баз данных, вмешательство игрока строго ограничено. Планируется ли в FM расширение возможностей игрока в работе с изначальными данными?**

Футбольные лиги гораздо сложнее бейсбольных. Различия в правилах гораздо обширнее, и добавление такого уровня изменяемости почти невозможно.
Мы долго размышляли, но решили все же не делать редактор лиг в футбольном менеджере.

**? Уже совсем скоро FM 2006 выйдет на PSP и XBOX 360. Чем обусловлен именно такой выбор? Планируется ли выход FM 2006 на других консолях?**

Мы выбирали эти платформы, так как на них могут работать игры, которые мы хотели создать. Версия на Xbox 360 – тот же FM для PC с онлайновой игрой через сервис Live и несколькими новыми возможностями. Версия для PSP создавалась специально для переносной консоли, и нам очень понравилось работать с этой платформой.
Что касается других приставок, то это дело будущего. Сейчас нас устраивают PC, Mac, PSP и Xbox 360. И самые большие продажи – конечно, на PC.

**? И последний вопрос. Я уверен, что вам нравится и настоящий футбол. Как насчет парочки прогнозов? Кто станет чемпионом мира?**

Понятно, что я пристрастен и должен назвать Англию, но мне кажется что у Бразилии, Германии и Аргентины тоже хорошие шансы. Обычно Бразилия плохо выступает на кубках мира, проходящих в Европе, но многие игроки этой страны выступают сейчас в Европе, что может сейчас помочь им. У Англии хороший состав, да и игроки постараются сыграть ради уходящего Эриксона. Германия – хозяйка турнира и обладает несколькими молодыми дарованиями, да и у Аргентины есть несколько новых звезд.
Я жажду увидеть, как выступят многие юные звезды. Месси, Руни, Фабрегас, Рубиньо, Подольски и, возможно, даже Аду, если он попадет в состав, кажутся мне прекрасными игроками и могут повернуть ход игры в пользу своих команд. ■



**Автор:**
**Александр Трифонов**
operf1@gameland.ru



## Боб Смит / Creative Assembly

# Medieval 2: Total War

**Анонс Medieval 2: Total War взбудоражил всех поклонников стратегий – продолжение одной из наиболее успешных и необычных серий уже этой зимой предложит окунуться в бурлящие событиями Средние века. Сарацины, Крестовые походы, татаро-монгольское нашествие и назойливый Папа Римский – как мы по ним скучали! Рыцари и катапульты, пикинерские баталии и первые пушки, завоевание Нового Света и Столетняя война – все с невиданной доселе детализацией и размахом. Рассказывает Боб Смит из Creative Assembly – руководитель проекта.**

**? Вы вновь обратились к тематике Средневековья. Считаете ли вы, что на сей раз сможете воплотить в жизнь все задумки, что были неосуществимы в 2002 году?**

Мы с радостью вернулись в Средние века – этот исторический период как нельзя лучше подходит для новой Total War. Множество соперничающих группировок, непрерывные войны, бурное развитие всех отраслей человеческой деятельности – от металлургии и архитектуры до сельского хозяйства – все составляющие, принесшие серии успех. Оригинальная игра тоже неплохо отражала события той эпохи, но с тех пор прошло уже четыре года. Для игровой индустрии – огромный срок, технологии сделали невероятный рывок вперед. Благодаря им мы воссоздадим в красках шик и блеск эпохи, вместе с жестокими кровавыми сражениями.

**? Среди новых юнитов для глобальной карты обещаны Принцессы, Священники и Торговцы. Первых двух мы помним еще по оригинальному Medieval. А вот Торговцы – что-то новенькое. Чем же они будут заниматься?**

Как нетрудно предположить, они пополняют закрома родины звонкой монетой. Хотя торговые пути работают так же, как в Rome: Total War, Торговцы заключают соглашения с правителями далеких земель, чтобы игрок мог продавать экзотические товары в своей столице. И не позволяют сделать то же купцам вражеских государств.

**? Нашим читателям очень интересно знать, как в игре представлена Россия. Что вы можете сказать об этой нации, ее сильных и слабых сторонах?**

На момент начала кампании (1080 год) на месте России существовало несколько враждующих княжеств. Чтобы отразить это, мы выдали российской фракции всего одну провинцию на старте и окружили множеством нейтральных поселений. Пускай она начинает с малого, зато имеет простор для развития перед столкновением с другими странами. Правда, придется побороться с поляками за западные ничейные земли.

**? Собираетесь ли вы вернуть особых юнитов для генеральских отрядов, подобно боярам и катафрактам в первой части?**

У той же России будут «национальные» войска: тяжелая «боярская» кавалерия и «дворянские» конные лучники. А мой любимый юнит среди русской пехоты – воин с бердышом.

**? Лучники теперь выставляют перед своей позицией колья против конницы. Приведите пример другого нового умения у юнитов?**

Нам очень нравится возможность закидывать во время штурма вражеские города дохлыми коровами с помощью требушетов. В жизни такой метод применялся для распространения болезней среди защитников.
В игре же пораженные тушей бойцы теряют в боевых показателях и морали.

**? Средневековые замки знамениты своими рвами и подъемными мостами. Но на скриншотах ни тех ни других не видать. Какие изменения претерпят осады?**

Новая система моделирования городов учитывает рельеф местности: скалы и склоны больше не декорации на горизонте, а часть поселений. Это не только добавляет жизненности, но и открывает новые стратегические возможности при осаде.

Штурм замка в Medieval 2 – непростая задача, так как сводится теперь к пробитию не одной стены или ворот, а нескольких рубежей обороны. Сначала атакующие должны забраться под непрерывным обстрелом на отвесную скалу, затем разрушить внешнюю стену, провести в пролом осадные башни и захватить внутренние укрепления, и только потом с помощью лестниц штурмовать цитадель, где засели последние защитники. Впрочем, огромные осадные мортиры способны упростить задачу… Мы обещаем – каждый штурм замка будет впечатляющим событием. Порукой тому не только другой подход к осадам, но и новая, более точечная система повреждений зданий и стен, а также пиротехнические эффекты ночных сражений.

**? Вы обещаете грандиозные битвы с участием 10000 юнитов одновременно. Означает ли это, что размеры армий увеличились?**

Как таковые – нет. Другое дело, что подобные побоища случаются теперь чаще, и десять тысяч – далеко не предел. Возможный размах битвы ограничен разве что мощностью вашей системы.

**? Папа Римский вернулся, как и Крестовые походы. Признаться, мы скучали. А как насчет захвата пленников и получения выкупа за них?**

Конечно же, мы не могли обойти вниманием эту важную особенность средневековых войн. Вы снова сможете брать врагов в плен и при желании казнить прямо на поле боя.

**? Приведите пример черт персонажа или членов его свиты, которые отражают исторический период?**

С удовольствием! Эта эпоха настолько разнится по времени действия и психологии людей с Rome: Total War, что изменения в списке черт характера просто неисчислимы! Так, генералы, присоединившиеся к Крестовому походу, получают прибавку к показателям Рыцарства и Чести.
А вот заподозренным Инквизицией в ереси придется очень постараться, чтобы доказать свою набожность.
В свиту героя входят как известные исторические личности и подручные, так и своеобразные артефакты – святые реликвии. Представьте военачальника, который прославился во время Крестовых походов, нашел Святой Грааль и держит Леонардо да Винчи в качестве советника. Конечно, все это сразу маловероятно, но общую идею отражает.

**? Почему вы решили вернуть ролики про наемных убийц?**

Фанаты Shogun требовали их возвращения еще со времен первой части, и мы пошли им навстречу. Видео здорово добавляет атмосферы и позволяет показать внутреннее убранство домов или толпу на рынке – то, чего не видно в самой игре.

**? Каково ваше отношение к огромному сообществу по созданию модов и предоставите ли вы фанатам дополнительные средства для этого?**

Мы не устаем удивляться активности фанатов и тщательно изучаем их наработки. Но пока не можем сказать, какие именно инструменты мы дадим моддерам.

**? Напоследок, что вы хотите сказать российским поклонникам Total War?**

Мы надеемся, что наша новая игра вам понравится и у вас будет чем заняться долгими зимними вечерами! ■



Неужели у GTA III появится достойный преемник?

АЛЬ ПАЧИНО – ГЕРОЙ ACTION-ИГРЫ. ЧТО ДАЛЬШЕ, КВЕСТ ПО «АДВОКАТУ ДЬЯВОЛА»?

# Scarface: The World is Yours




**Автор:**
**Игорь Сонин**
zontique@gameland.ru

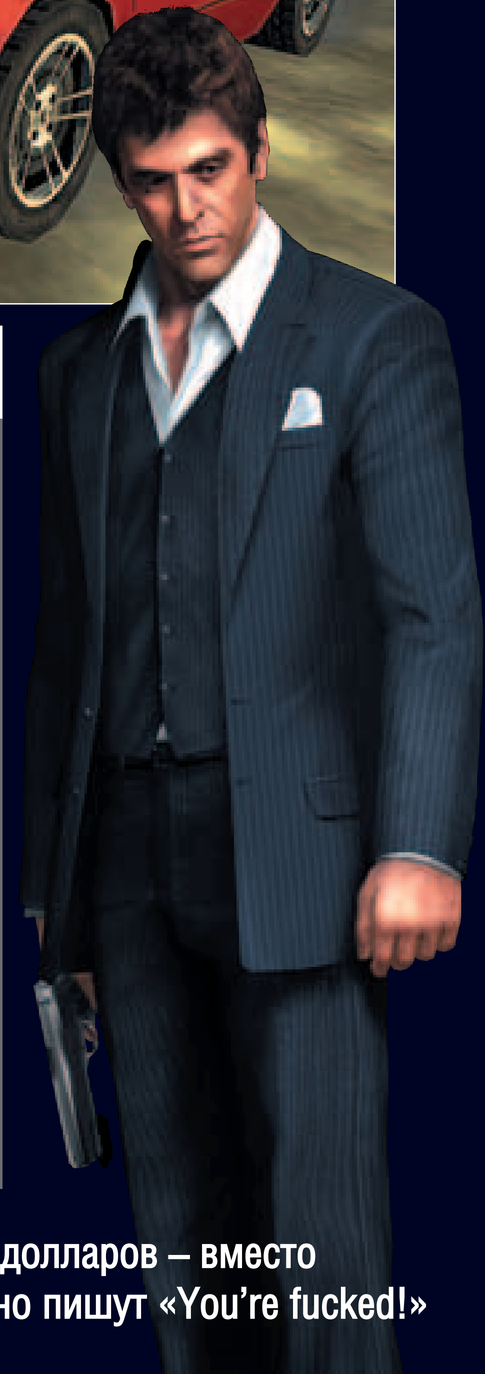
| | |
|---|---|
| ПЛАТФОРМА: | PC, PS2, Xbox, Xbox 360, PS3 |
| ЖАНР: | action |
| ИЗДАТЕЛЬ: | VU Games |
| РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: | «Софт Клаб» |
| РАЗРАБОТЧИК: | Radical Entertainment |
| КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: | 1 |
| ДАТА ВЫХОДА: | конец 2006 года |

**ОНЛАЙН:**
http://www.scarfacegame.com

# ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ?



КАК И В GTA, В SCARFACE ПО УЛИЦАМ РАСКАТЫВАЮТ ВЫМЫШЛЕННЫЕ МОДЕЛИ МАШИН, СРИСОВАННЫЕ С РЕАЛЬНО СУЩЕСТВУЮЩИХ АВТО.



**Нынче только ленивый не надеется выпустить свой клон GTA и сбить Rockstar с пьедестала почета. Godfather от Electronic Arts, Total Overdose от Eidos, The Getaway от Sony, True Crime от Activision, Crime Life: Gang Wars от Konami, Saint's Row от THQ... разве их всех упомнишь? Vivendi готовит свой ответ – гангстерский шутер по мотивам фильма «Лицо со шрамом» (он же Scarface). Мы посмотрели кино (два раза), видели игру на прошлогодней E3, а этой весной слетали в жаркую Испанию поговорить с разработчиками и попробовать Scarface в деле. Мы беремся доказать, что именно Scarface лучше всего справляется с ролью GTA-киллера: здесь более красивая графика, богаче геймплей, и – отличие на миллион долларов – вместо «Busted!» честно пишут «You're fucked!». Уже сейчас, за полгода до релиза, эта игра дышит в затылок GTA III: Vice City.**

Все началось в 1983 году, когда режиссер Брайан де Пальма и подрабатывавший тогда сценаристом Оливер Стоун сняли жизненную бандитскую драму «Лицо со шрамом». Главный герой картины, славный кубинский малый Тони Монтана, перебирается в США в погоне за американской мечтой. Как говаривал сам Тони... Впрочем, обойдемся без цитаты, ибо бранное словцо на букву «f» звучит в фильме ровно 218 раз – притом, что сама картина длится 170 минут. Тони начинает простым курьером, но верность своему слову, отчаянный характер и врожденная наглость быстро вытаскивают его в люди. Еще вчера кубинский паренек собирал мзду с «пушеров», сегодня он – правая рука мафиозного босса, завтра – владелец банков, салонов красоты, агентств недвижимости, кокаиновых плантаций и футбольного клуба «Челси». Финансовая элита страны, как говорится. Внимание, сейчас будет спойлер: в финале ленты Тони сходит с ума от одиночества, страха за нажитое и жажды власти, жрет кокаин лошадиными дозами, после чего погибает от пули подосланного конкурентами наемного убийцы. Львиной долей своей популярности фильм обязан потрясающей игре Аль Пачино в роли Тони (специально для этой картины актеру пришлось учиться говорить с кубинским акцентом). Тони Монтана стал символом злого, уверенного в себе, жестокого, но благородного гангстера; из киногероя он превратился в символ бандитской аме-

## Даешь идеальную графику!

Родовой недуг всех частей GTA3 – так называемый «эффект pop-up». Дело в том, что игровая карта целиком не умещается в памяти консоли текущего поколения. Движок хранит в ней только ту область, где вы сейчас находитесь, а остальные подгружает на лету. Часто замечаешь, что пешеходы и здания вдруг выскакивают из ниоткуда в нескольких десятках метров перед машиной. Это и есть «pop-up», и наиболее отчетливо он заметен в GTA3: Liberty City Stories для PSP. Избавиться от него можно двумя способами: либо уменьшить количество объектов в игре, либо увеличить количество оперативной памяти. Ни того ни другого разработчики сделать не могут, поэтому в показанной нам бета-версии Scarface «попап» был точно такой же, как в любой GTA. Мы, однако, не видели версии игры для Xbox 360 и PC: логично предположить, что на этих платформах глубина прорисовки окружающего мира увеличивается во много раз.

**Отличие на миллион долларов – вместо «Busted!» здесь честно пишут «You're fucked!»**

ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ?

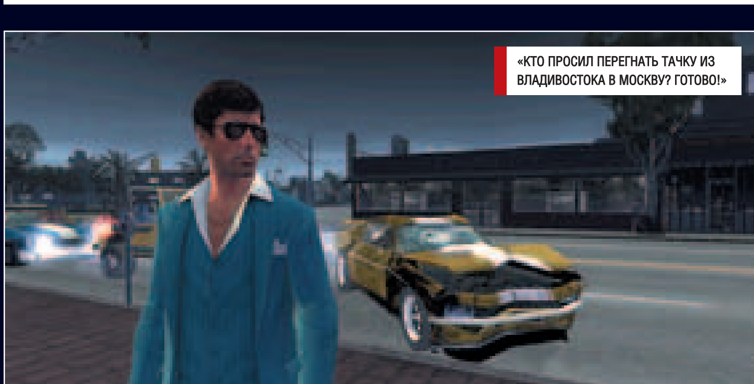


В КЛУБЕ «ВАВИЛОН» СТРОГИЙ ДРЕСС-КОД: БЕЗ ГАВАЙСКОЙ РУБАШКИ НЕ ПУСКАЮТ.



МАСТЕРАМ ПО СПЕЦЭФФЕКТАМ ИЗ ROCKSTAR, ОПРЕДЕЛЕННО, ЕСТЬ ЧЕМУ ПОУЧИТЬСЯ.

риканской мечты. Несмотря на солидный возраст, фильм «Лицо со шрамом» до сих пор издается и переиздается на DVD.
Фильм заканчивается. Кокаиновая империя Монтаны рушится. Труп некогда удачливого гангстера плавает в домашнем бассейне. Есть ли место для сиквела? Конечно, есть. Через три дня, три месяца и три года гнилой труп Тони Монтаны вылезает из могилы, ширяется кокаином, пожирает мозг владельца оружейного магазина и с двумя M16 наперевес отправляется мстить обидчику, зажиточному порномагнату. Шутка. Разработчики делают простительное допущение: что, если Тони не погиб в конце картины? Игра начинается с грандиозной перестрелки в особняке Монтаны: вы отстреливаетесь от наседающих нелегальных эмигрантов, сзади подкрадывается тот самый убийца, а вы оборачиваетесь и выпускаете очередь гаду в лицо. Тони теряет все: дом, состояние, семью и друзей, но остается в живых и берется за старое. Строить наркобизнес с нуля – вот чем придется заняться игроку в Scarface.
В прошлом году на выставке E3 в Лос-Анджелесе издатель Vivendi и разработчик Radical представили игру публике. Журналистов приглашали в демонстрационный зал – точную копию кабинета Тони Монтаны, где показывали избранные сцены из игры. Реакция акул пера не заставила себя ждать: «какая нелепость» – писали одни. «Возмутительная попытка нажиться на хорошем фильме» – выводили другие. «Тоскливое уродство, а не игра» – не отставали самые привередливые. И действительно, после E3 во многих журналах были опубликованы скриншоты, на которые и сейчас стыдно смотреть. Дело пахнет трубой, смекнули разработчики. Сотрудники Radical написали коллективное письмо издателю с просьбой дать команде шанс исправиться, боссы Vivendi любезно согласились и обещали поддержать финансами благое творческое начинание. Релиз отложили на год, а разработчикам пришлось крепко подумать, как сделать из Scarface хит AAA-класса.
«После той презентации на E3 многие говорили, что Scarface выглядит стерильно, не привлекает внимания», – рассказывает мне продюсер игры Кэмерон Вебер на международной презентации игры в Марбелле (Испания). «Ничего не оставалось, кроме как начать все заново». Тем временем на экране крутится презентация, где доступно показано, на что разработчики потратили целый год: тогдашний и сегодняшний Scarface – словно две разные игры. То, что раньше выглядело как проходной TPS, теперь манит сочными красками ночных огней. Действие виртуального Scarface происходит там же, где и действие фильма – в вымышленном районе Майами (в восьмидесятые чиновники побоялись дать разрешение на съемки в черте города).
Бросив случайный взгляд на экран, можно подумать, что видишь не новую игру, а какой-нибудь бесхребетный мод к разбитному Vice City. Мимо. Движок Scarface – чудо техники, на несколько лет опередившее мотор GTA III. В игре используется честная смена дня и ночи: солнце ползет по небосводу, герои отбрасывают правильные динамические тени (привет черным кругам из GTA!). Магазины стали наконец частью общего иг-



«КТО ПРОСИЛ ПЕРЕГНАТЬ ТАЧКУ ИЗ ВЛАДИВОСТОКА В МОСКВУ? ГОТОВО!»



НА СУШЕ ЗА ПОРЯДКОМ СЛЕДИТ ПОЛИЦИЯ, НА МОРЕ – БЕРЕГОВАЯ ОХРАНА.

**Гнилой труп Тони Монтаны с двумя M16 наперевес отправляется мстить зажиточному порномагнату.**

## Труба зовет



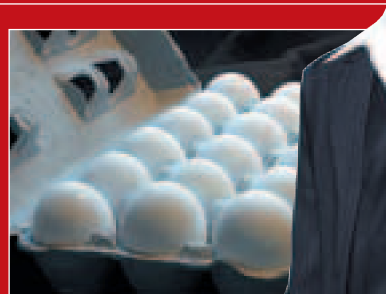
Наркомагнат Тони Монтана утопает в роскоши: в заднем кармане брюк он носит здоровенный, космически дорогой спутниковый телефон. Негоже барину выходить к общественным телефонам за миссиями: Тони сам, когда ему будет удобно, позвонит подопечным и по-отечески поинтересуется, не надо ли чем-нибудь помочь. Кстати, к середине игры необходимость угонять машины окончательно отпадет: достаточно позвонить личному шоферу, и он подгонит любимое спортивное авто со штурмовой винтовкой в багажнике, куда босс прикажет. Это, конечно, не значит, что угонять чужие тачки будет запрещено. Даже глава мафиозного синдиката может позволить себе маленькие слабости.



СЮЖЕТНО ВАЖНЫЕ ПОМЕЩЕНИЯ МОЖНО РАЗРУШИТЬ ДО ОСНОВАНЬЯ. КОЛОННЫ, СТУЛЬЯ, ПОСУДА, БУТЫЛКИ – ВСЕ ЭТО ЖИЗНЕРАДОСТНО РАЗЛЕТАЕТСЯ НА КУСОЧКИ. КСТАТИ, СКОЛЬКО РАЗНЫХ NPC ВЫ ВИДИТЕ НА ЭТОМ СКРИНШОТЕ? (ПРАВИЛЬНЫЙ ОТВЕТ: ШЕСТЬ).

## Врезка про яйца

В знаменитой сцене из кинофильма Тони Монтана признается, что больше всего дорожит двумя вещами: своим словом и своими, простите, яйцами. По ходу игры Тони накапливает лихо названные «balls points» (яичные очки?). Когда их количество достигает должного уровня, герой может (но не обязан) перейти в режим «слепой ярости»: игра вдруг превращается в шутер от первого лица, пули сами попадают в цель, а Тони матерится как грузчик, уронивший ящик водки себе на ногу.

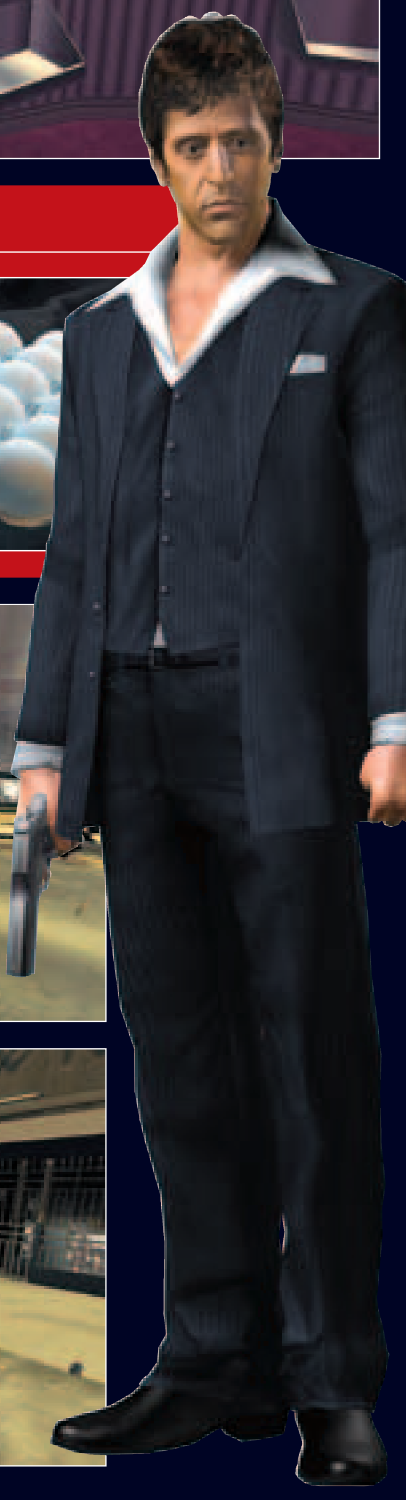




ОБРАТИТЕ ВНИМАНИЕ НА ПРАВИЛЬНЫЕ ТЕНИ, КОТОРЫЕ ОТБРАСЫВАЮТ ДЕРЕВЬЯ, ЗДАНИЯ, АВТОМОБИЛИ И НАШ КУБИНСКИЙ ГЛАВГЕРОЙ.



А ВОТ ЕЩЕ СПЕЦЭФФЕКТ «КРУЧЕ, ЧЕМ В GTA»: ПРИ РЕЗКОМ СТАРТЕ ИЗ ВЫХЛОПНЫХ ТРУБ СПОРТКАРА ВЫРЫВАЕТСЯ ПЛАМЯ.



рового мира, они не отделены загрузкой от основной карты. Зайдя в здание и оставив дверь открытой, вы сможете увидеть, как на улице продолжается жизнь: ездят машины, топают пешеходы. Первоклассно выглядит вода: Тони обожает в предзакатный час любоваться набегающими на берег волнами. Гонять на катерах (да, катера в игре есть!) по такому морю – одно удовольствие. С любого средства передвижения можно стрелять на ходу – не только вправо/влево, но в любом другом направлении. В Scarface нет привычных по GTA радиостанций, зато есть два разных саундтрека: для синефилов – набор мелодий из фильма и настоящей музыки восьмидесятых, для более, хм, современной публики – подборка рэпа. Легендарный Тони Монтана – не чета пацанам с улицы. Пусть СиДжей и Тони Верчетти шестерят перед боссами. Задача Тони – выбиться в люди, самому стать «крестным отцом». Простой и наиболее доступный, воспетый в фильме способ заработка – торговля наркотиками. Покупаешь товар, везешь в город, продаешь дилеру, едешь в банк, отмываешь деньги. Готово. На «чистую» наличность можно приобрести загородный особнячок с садом и обустроить его не хуже, чем в каких-нибудь The Sims. И это только начало. Когда Тони заслужит репутацию респектабельного бизнесмена, ему уже не придется заниматься уличными делишками. Его забота – взять под «крышу» каждое серьезное предприятие в городе. Вы решаете их проблемы, а они соглашаются отстегивать браткам некоторую часть ежемесячного дохода. К середине игры у Тони появятся подручные: убийца, шофер и стрелок – каждый из них сыграет свою роль в общей истории, причем вы сможете лично взять управление над пролетариями. Казалось бы, сделать игру «больше GTA» едва ли возможно, но жизнь не устает удивлять нас. Разработчики Scarface добавили десятки маленьких деталей, сумма которых дает игре явное преимущество над творчеством Rockstar. Вот пример: с каж-




ТРИ ВАЖНЫХ ЗАМЕЧАНИЯ. ВО-ПЕРВЫХ, МАГАЗИНЫ В SCARFACE – ЧАСТЬ ОБЩЕЙ КАРТЫ. ВО-ВТОРЫХ, ВНЕШНИЙ ВИД ГЕРОЯ МОЖНО ИЗМЕНИТЬ. В-ТРЕТЬИХ, ТОНИ ИДУТ БОЛЬШИЕ ЧЕРНЫЕ ОЧКИ «А-ЛЯ ТЕРМИНАТОР».




ИЗ МАШИНЫ МОЖНО СТРЕЛЯТЬ В ЛЮБОМ НАПРАВЛЕНИИ, ХОТЬ ЧЕРЕЗ ЗАДНЕЕ СТЕКЛО. ТОНИ ОДНУ РУКУ ОСТАВЛЯЕТ НА РУЛЕ, А ВТОРОЙ ДЕРЖИТ ПИСТОЛЕТ.

## Ораторское искусство

Огромную роль в Scarface играет ругательная кнопка, которую разработчики ласково называют «fuck you button». Все просто: вы нажимаете на нее, Тони разводит руками и грязно ругается. В бою это делает его беззащитным на несколько мгновений, но, как обещают разработчики, противоборствующие гангстеры будут ревностно защищать свою репутацию: не в силах одолеть Тони в остроcловии, враги бросаются на героя, как быки на красную тряпку. И тут уж дело Тони – не плошать, сноровисто работать миниатюрной бензопилой, которая так запомнилась зрителям по кинофильму.

дым прохожим можно поговорить – в нашей демонстрации Тони подходит к девице воздушно легкого поведения и сходу отпускает более чем сомнительные комплименты. Можно выбежать на проезжую часть, направить пистолет в лицо случайному водителю и заорать «Вон из машины!» – отчего он и правда выходит. Если вы прикончите кого-то на улице, это не означает автоматический звонок в полицию, которая вдруг узнает, как выглядит убийца и преследует его без суда и следствия. Если Тони решится на «мокруху» в темной подворотне, никто не узнает о преступлении. У каждого уличного преступления есть свидетели; если вовремя устранить их, полицейские не станут поднимать тревогу. И даже если за вами гонятся копы, не обязательно прятаться по подворотням. Стражи порядка готовы закрыть глаза на ваши приключения в обмен на небольшую, но приятную взятку.

И это еще не все. Загибаем пальцы: больше сотни автомобилей, огромный динамический город, достоверная модель вождения, подборка сюжетных миссий... а какие здесь перестрелки! Если в GTA стрельба всегда была сплошной нелепостью, то в Scarface это «игра в игре», полновесный шутер от третьего лица на уровне какого-нибудь Dead to Rights. В самом начале игры, в особняке Монтаны, от постоянной пальбы коридоры застилает дымом; вы можете разрушить статуи, колонны, канделябры, небольшой бар. Система повреждений делит человеческое тело на несколько зон: раненые враги ведут себя по-разному в зависимости от того, куда попала пуля. Есть так называемые «execution moves» – жестокая и мгновенная расправа, есть два режима прицеливания, здесь можно стрелять из-за угла, как в Metal Gear Solid или Perfect Dark Zero, и все это – лишь часть одной большой игры, всерьез вознамерившейся превзойти GTA. У Scarface есть все достоинства, которыми может обладать GTA-киллер. И пока Rockstar топчется на одном месте, выпуская десятую игру на одном и том же движке, дерзкие новички готовятся красиво обойти ветеранов. Рождество-2006 расставит все по своим местам. ■



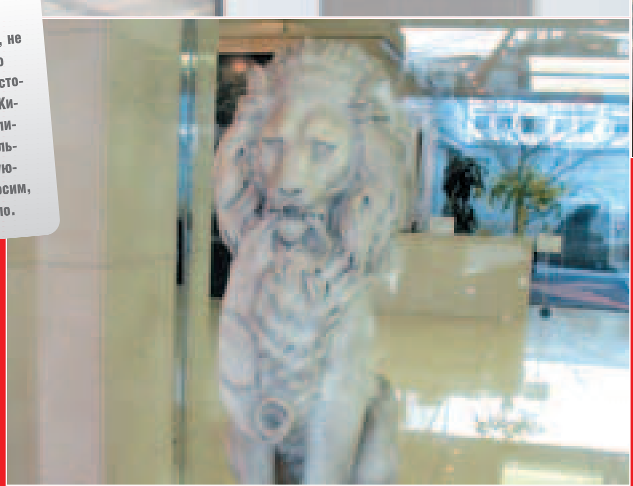
Не каждый рискнет ступить на землю Мордора.
или Блеклой пустоши
или Железных Гор
или Эребора
или Форноста
или Ривенделла
или Шира
или Чернолесья
или Мории
или Дол Гулдура
или Лориена
или Изенгарда
Властелин Колец
Битва за Средиземье II
Новые грани знакомой войны
EA
12+
WWW.EAGAMES.CO.UK/THELORDOFTHERINGS
WWW.SOFTCLUB.RU
ПОЛНОСТЬЮ НА

# «СИ» В






Холл, ресепшн, комната для прессы – визитная карточка любой студии. Но стоит только заглянуть внутрь (если разрешат), как становится ясно: все это лишь потемкинские деревни.



Дизайн офиса Koei, по-моему, не имеет никакого отношения к истории Японии и Китая – специализации издательства. В следующий раз спросим, в чем тут дело.

## ТУР ПО ИГРОВЫМ КОМПАНИЯМ СТРАНЫ ВОСХОДЯЩЕГО СОЛНЦА. ЧАСТЬ ВТОРАЯ

**В предыдущем номере мы рассказывали о поездках в Polyphony Digital, Sony Computer Entertainment Japan и Sega. Но на самом деле наш тур начался со студии GameArts, офис которой мы битый час искали в закоулках района Икебукуро. Впрочем, если окажетесь в Токио, не пытайтесь повторить наш подвиг – создатели Lunar и Grandia в марте как раз «сидели на чемоданах», готовясь к переезду на новое место. Единственное, что не успели упаковать, – коллекцию фигурок и книжек по мотивам игр, постеры на стенах, три кресла и чудесную кофе-машину.**

**Автор:**
**Константин «Wren» Говорун**
wren@gameland.ru

# Японии








Эта девушка заведует целым отделом по разработке игр. Любопытно, что ее муж – обычный программист. Коллеги над ним посмеиваются – дескать, и дома, и на работе он под каблуком жены. Думаю, многие из наших читателей не отказались бы поменяться с японцем местами…

**Офис Koei расположен на полпути между Токио и Иокогамой; однако грохот пролетающих мимо поездов мгновенно теряется, стоит только переступить порог штаб-квартиры главных специалистов по истории Японии и Китая в игровой индустрии. Зарабатывая на доблестном прошлом своей страны, в Koei не забывают о будущем – пожалуй, их офис оформлен куда современнее, чем у Sony или Sega, не говоря уже о неформалах из Game Republic.**
**Впрочем, пора бы уже перейти к делу….**



Компания: **GameArts**

Человек: **Йоити Миядзи**

Должность: Президент GameArts. Продюсер Lunar: Silver Star, Lunar: Eternal Blue и Grandia

*«Неважно, как много или как мало человек знает об игровой индустрии – все равно он наверняка согласится с двумя постулатами. Индустрия производит слишком много мусора – это раз. Индустрия никогда не реализует свой истинный потенциал, пока ее продукция расценивается традиционными СМИ как детские игрушки, это два», - Йоити Миядзи.*

**Компания GameArts была основана в 1985 году и с тех пор специализируется на двух жанрах – аркадных шутерах, вроде Silpheed, Alisia Dragoon и GunGriffon и, конечно же, RPG. Благодаря сериалам Lunar и Grandia о GameArts узнали поклонники ролевых игр по всему миру. Считается, что проекты от GameArts обеспечили не менее половины продаж консоли Sega CD в США! Студия несколько раз меняла издателей и в Японии, и на Западе, но сейчас работает со Square Enix. Поэтому мы, к сожалению, не могли задавать вопросов о последних проектах компании – запрещено PR-отделом Square Enix. Но нас куда больше интересовали подробности культовых RPG прошлых лет – Lunar: Silver Star Story, Lunar: Eternal Blue и Grandia II.**

**Йоити Миядзи, нынешний босс GameArts, – из тех разработчиков, что часто жалуются на издателей. Дескать, несколько его проектов были отвергнуты тамошними боссами, а они могли бы встряхнуть болото дурацких шаблонных игр. Именно поэтому он в свое время основал компанию ESP (Entertainment Software Publishing), которая была призвана издавать тех, кто не может издать себя сам.**

**Два громких проекта GameArts, выпущенных за последний год, – Grandia III и Lunar: Dragon Song (он же Lunar: Genesis). На Tokyo Game Show 2005 GameArts наконец-то официально анонсировала свою первую MMORPG – Grandia Online, а также объявила о стратегическом партнерстве с издательством GungHo Online Entertainment, специализирующемся на сетевых RPG. Если говорить проще, GungHo приобрела солидный пакет акций студии и получила возможность контролировать процесс разработки. Впрочем, Миядзи говорит, что GameArts не перестанет выпускать оффлайновые RPG, а менеджеры GungHo в основном будут вникать лишь в работу над сетевыми.**

**– Для начала расскажите, почему вы в свое время выбрали Sega CD для Lunar. Вообще, откуда такая любовь к приставкам от Sega? Ведь Sega CD была не самой популярной системой, на других можно было продать куда больше копий вашей замечательной игры.**

– Да, действительно, Sega CD являлась не самой популярной платформой, ну и что? Я всегда любил компанию Sega. Nintendo в те годы была лидером рынка, но Sega постоянно шла впереди в плане технологий. Вспомните, Sega первой предложила CD. Sega первой сделала приставку с полноценной поддержкой сети. Нам в GameArts очень нравится работать с новыми технологиями первыми и придумывать им применение в играх. Согласитесь, что у CD гораздо больше потенциала, чем у картриджей. Особенно для ролевых игр. Ведь именно благодаря CD в Lunar появились аниме-ролики. Уже много позже вышла Final Fantasy VII, также известная своими видеовставками. Это стало возможным именно благодаря вместительности этого носителя информации. Я могу ошибаться, но Lunar – чуть ли не первая RPG, вышедшая на CD. Настоящая революция!

## Факты одной строкой

- **25 лет назад Миядзи приобрел Commodore PET 2001. С этого началось его увлечение играми.**
- **В Японии Grandia III разошлась тиражом в районе 300 тыс. копий. Это вполне типичный результат для крупного RPG-хита вроде игр сериалов Tales of или Xenosaga.**
- **Миядзи говорит, что Grandia Online станет первой MMORPG, в которой геймер сможет «стать участником настоящего приключения». Как это понимать, пока неясно. Пока неясно, будет ли Grandia Online запущена за пределами Японии.**
- **Сейчас GameArts работает над игрой для платформ нового поколения, нам обещают сюрприз.**
- **Миядзи непосредственно не занимался ни одной из игр сериала после выхода Lunar: Eternal Blue. Тем не менее, он мечтал бы лично заняться новой игрой сериала.**
- **Миядзи нравятся RTS на PC от издательства CDV. Например, Africa Corps.**

**– Да, нам всегда очень нравились аниме-вставки в Lunar. А вы никогда не думали об аниме-сериале по мотивам этих игр?**

– Нет-нет. Аниме и игры – совершенно разные виды искусства. Так что мы никогда об этом не думали.

**– Как вы относитесь к переводам от Working Designs? Нам они очень нравятся. Но мы не знаем, не исказили ли переводчики заложенный в игры смысл. Можете как-то это прокомментировать?**

– Понимаете, в чем дело… В случае с любой другой компанией я не удивлюсь, если смысл текста переврут или упростят диалоги. Но у Working Designs был совершенно уникальный президент. Мало того, что он лично вникал в процесс локализации, так он еще и был большим поклонником хороших японских игр вообще и Lunar в частности. Поэтому я ему всегда доверял и доверяю. Да, в Working Designs очень творчески подходили к переводу, но в итоге играм это шло только на пользу.

## Локализаторы

**Американская компания Working Designs известна среди поклонников RPG своими локализациями японских игр. Дело в том, что тамошние сотрудники не просто переводили тексты с японского на английский, но и литературно обрабатывали их, адаптируя для западных геймеров. Лучше всего это заметно в Lunar: Eternal Blue. Несмотря на то, что в целом игру восприняли на ура, нашлись рецензенты, обвинившие Working Designs в намеренном искажении смысла оригинальной игры. Дескать, диалоги были напичканы двусмысленными шутками и американизмами. Справедливости ради стоит заметить, что все это верно, но только для второстепенных разговоров, а с основной сюжетной линией все в порядке. Зато, если начать общаться с NPC, можно встретить шутки о Билле Клинтоне, ссылки на Лорену Бэббит, ранчо Майкла Джексона, куклу Барби и многое другое. Лорена Бэббит, если не в курсе, - женщина, отрезавшая своему мужу половой орган. Такое вот погружение геймеров в культурный контекст.**

**– О, так вы лично знакомы с Виктором Айрлендом?**

– Конечно. Жаль, что Working Designs более не существует.

**– Почему в вашем творчестве так много римейков? В смысле, обычно ведь ролевые игры практически никогда не переводят с одной платформы на другую. А у вас Lunar: Silver Star Story вышла аж на четырех приставках – Sega CD, Sega Saturn, PS one и даже GBA. А Grandia II – на Dreamcast, PS2, PC. Как так получилось?**

– При всей революционности первой части Lunar, она меня не очень удовлетворяла. Мне хотелось сделать доработать игру, сделать ее более совершенной. Для этого я выбрал Sega Saturn и PlayStation. Заодно были добавлены сюжетные сцены, которые не вошли в свое время в версию для Sega CD. Соображения коммерческого характера волновали меня в последнюю очередь.

**– Первые две части Lunar были прямыми сиквелами, что, опять-таки, не очень принято в RPG. Кроме того, мы слышали, что должна быть трилогия. Если это так, то куда подевался Lunar 3?**

– Первые два Lunar я продюсировал лично, поэтому прекрасно знаю всю подноготную той истории. Когда зашла речь о сиквеле, поначалу я хотел взять другой мир, совершенно иных героев – то бишь, поступить, как принято. Но обсуждение вопроса о сиквеле затянулось. Мы устраивали мозговые штурмы, проводили фокус-группы, и никак не могли понять, что же делать. В итоге я решил, что поклонникам первой части больше понравится прямой сиквел. И точка. Это было

## Конец легенды

**В 2005 году компания Working Designs прекратила свое существование. Последние два проекта – Arc the Lad Collection для PS one и Growlanser Generations для PS2. И то, и другое – сборники хардкорных RPG, заботливо (читай: потратив на это пару-тройку лет!) переведенных на английский. Как говорит президент компании, Working Designs не смогла получить разрешение у Sony на издание в США двух новых своих проектов (локализация которых была уже завершена!), после чего существование компании потеряло смысл. Увы, хардкорные RPG с устаревшей графикой – совсем не те игры, которые улучшают имидж консоли в глазах массовой аудитории. А новые, трехмерные игры от GameArts уже давно перестали поручать Working Designs, «главным тормозам индустрии».**

### Командный дух

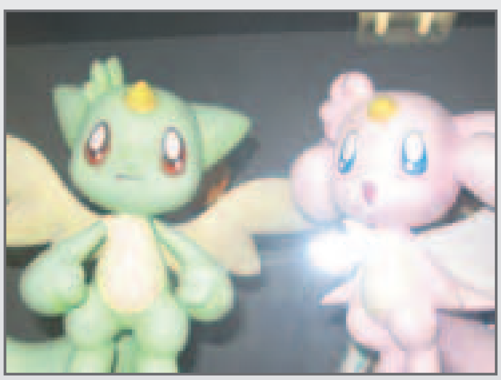
**В интервью сайту RPGamer Миядзи рассказывал: «Lunar 2, как никакая другая игра, была проектом команды. В нормальной студии художнику было бы поручено нарисовать персонажей, и на этом дело бы закончилось. Но у нас каждый считал нужным дать советы коллеге. Единственное, что делалось совершенно независимо от нас – анимационные вставки».**

непросто – ведь финал Lunar: Silver Star не предполагал продолжения. Рассматривался еще один банальный вариант – сделать игру в духе «тот же мир тысячу лет спустя», но и от него отказались. Что касается Lunar 3, то никаких конкретных планов на него нет и не было. Ни сценария, ни идей насчет технического воплощения. Я знаю только, что Lunar 3 обязан стать по-настоящему великой игрой.

***– Мы очень обрадовались, что господин Миядзи не считает Lunar: Genesis для DS (о котором нельзя спрашивать) настоящей третьей частью….* А расскажите, чем игры сериала Lunar выделяются среди остальных RPG? За что геймеры их так полюбили?**

– Еще когда я работал над первой частью, я решил сделать акцент на сценарий игры. Причем сочинить просто интересный сюжет – только половина дела. Вот вы спрашивали об аниме, да? Я хотел в форме игры сделать что-то такое, что принципиально невозможно в формате аниме. В RPG геймер по определению ассоциирует себя с главным героем, примеряет на себя его историю и его переживания. В аниме зрителю отводится роль созерцателя.

Когда я начал думать о сюжете и посмотрел похожие игры, то обнаружил: все RPG – слишком сложные, я бы даже сказал, замороченные. Какие-то философские изыски, заигрывание с конфликтами между религиями. Зачем это? Я



решил, что мне нужна простая и ясная история о любви мальчика и девочки. Любовь – главная тема первой части. И с ее героями геймеры могут легко ассоциировать себя и своих знакомых.

Ирония в том, что при всей своей претенциозности чужих RPG и кажущейся сложности сюжета, истории в них очень глупые и оторванные от реальности. Положительные герои – все в белом, отрицательные – в черном. А в жизни не бывает ни абсолютного зла, ни абсолютного добра. Я постарался сделать даже отрицательных персонажей Lunar людьми, в которых есть и светлое, и темное. Они не плохие, просто в определенный момент совершили поступок или приняли решение, сделавшие их вашими врагами. Это тоже сильно отделило игру от чужих RPG.

Вспомните, главная тема традиционных RPG – спасение мира. Это ужасно. От начала и до конца игры геймера преследуют пафосные заявления героев и злодеев. В моем Lunar мальчик спасает свою возлюбленную. В обеих частях сериала. В Lunar: Silver Star герой влюблен в свою девочку с детства. По ходу развития сюжета он узнает о ее предназначении, а затем теряет ее – враги похищают. И ему нужно одновременно вернуть ее, и стать достойным ее. В Lunar: Eternal Blur ситуация несколько иная. Герой не знает свою будущую возлюбленную до начала игры – встречает

ее. Их чувства рождаются, развиваются, крепнут по ходу развития сюжета, и геймер наблюдает за всем этим.

Так что запомните: тема игр сериала Lunar – любовь. Любовь и доверие. И речь идет не только о главных героях, но и о второстепенных. Lunar – игры о жизни, о том, как справляться со своими реальными проблемами. Lunar учит готовности идти на жертвы. Например, во имя спасения девушки. И спасения мира, конечно, но лишь во вторую очередь.

**– Когда-то давно в рецензии я писал, что Lunar – игра про детей, но для взрослых. Согласны ли вы с этим?**

– Да, это абсолютно верно. Особенно по отношению к Lunar: Eternal Blue – у этой игры более взрослый сюжет. Внешне герои игр сериала – дети, но их проблемы к возрасту отношения не имеют, они вечны. При этом Lunar: Silver Star рассчитан скорее на школьников средних и старших классов, его сюжет проще для понимания. Хотя, конечно, «проще для понимания» – не значит «детский». Lunar: Eternal Blue – на геймеров постарше. Студентов, наверное. То есть, на тех, у кого уже есть реальный опыт отношений.

Что касается более взрослых геймеров, то и им Lunar должен нравиться. В своих играх я хотел показать, что в реальной жизни нет четкой грани между добром и злом. Любовь и желание защитить своих любимых – безусловное добро в любой культуре и религии. Неважно, сколько лет человеку и в какой стране он вырос, Lunar – игра для него.

**– Вы несколько раз упоминали термин «традиционные RPG» и отмежевывались от них. А, вообще говоря, в России, да и на Западе тоже, с сериалом Lunar большинство геймеров познакомилось во времена PlayStation, когда большинство RPG использовали трехмерные движки. И как раз Lunar называют «традиционной RPG» и любят во многом и за изумительной красоты спрайтовую графику. Именно поэтому хочется задать вам такой**



&&&&&&&&&&&&&&&&&&&&&

**вопрос. Как считаете, есть ли будущее у RPG с двухмерной графикой на современных консолях и приставках нового поколения?**

– Действительно, странная сложилась ситуация. Я никогда не считал свои RPG «традиционными», и вообще за прошлое не хотел бы цепляться. Ведь вспомните: когда я делал первую часть, 2D-графика – это было круто. Вершина технологий. И Lunar на момент своего релиза была самой технически совершенной RPG. Сейчас балом правит 3D-графика. Именно поэтому Grandia III – полностью трехмерная игра. Понимаете, спрайтовые игры могут выглядеть красиво, но они технически устарели, и это может мешать геймплею и сюжету. И если меня вдруг попросят сделать

### *****Эпилоги

**Игры сериалов Lunar и Grandia отличаются тем, что геймплей не заканчивается битвой с последним боссом. Уже после нее (даже после финальных титров!) предлагается попутешествовать по миру и посмотреть, как живут ваши друзья и бывшие враги. В Lunar: Eternal Blue Complete есть целый дополнительный сценарий – с боссами, подземельями с монстрами, дополнительными сюжетными сценами.**

Lunar 3 двухмерным, то я возмущенно отвечу: «Неужели для вас визуальная привлекательность важнее содержания?». Вот так-то. Сама по себе графика мне не очень интересна. Очень плохо, когда ей уделяют максимум внимания, а сюжет выходит халтурным.

Кстати, то же самое я отвечу, если меня попросят использовать какой-нибудь супермощный графический движок, уникальные возможности которого для построения интересного сценария не требуются. Какой в этом смысл? До появления 3D люди были просто-таки вынуждены серьезное внимание уделять дизайну персонажей, проработанности сюжета, потому что только так можно было выделиться на фоне конкурентов. Графика-то технически у всех была примерно одинакова. А сейчас тратят силы, время, деньги на мощный движок. А потом оказывается, что технология у них есть, а игры нет.

**– Grandia II оказалась очень легкой игрой. Не сочтите за хвастовство, я прошел ее два раза, и меня ни разу не убили. Так и было задумано? Как считаете, не сложилась ли сейчас традиция делать игры более легкими?*****

– Да, это верно. Традиция есть, и она мне нравится. Я не хотел бы делать геймплей слишком сложным. Почему? Я считаю, что всем геймерам хочется досмотреть сюжет до конца, до самой последней сцены. А что делать, если им не удается победить особенно сложного босса? Представьте себе, что зрителям фильма не удается увидеть развязку только потому, что они мало ходили в тренажерный зал. Это неправильно. Нужно, чтобы и профессионалы-геймеры, и новички могли пройти игру до конца. Для RPG это исключительно важно. А чтобы профессионалам не было скучно, можно добавить дополнительные, необязательные сценарии. Или, например, сделать специальный уровень, который открывается уже после просмотра той самой последней сюжетной сцены.

По моему мнению, хорошая игра должна соблюдать баланс

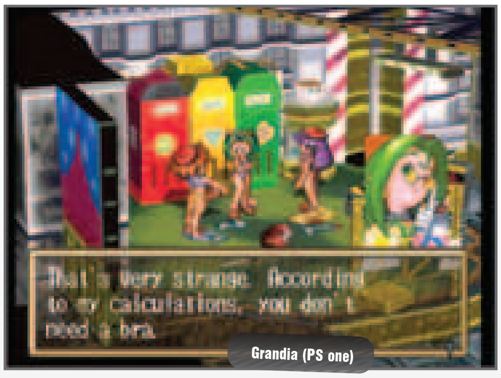


между геймплеем, сюжетом, проработкой персонажей. Моя голубая мечта – сделать римейки всех своих старых игр. То есть, игр от GameArts. И в них довести баланс до идеала – чтобы игры эти понравились еще большему количеству людей.

**– А как же Lunar: Silver Star? Он нам казался более сложным.**

– Когда вышел первый Lunar, игры в основном покупали школьники и студенты. Они с тех пор выросли, но остались поклонниками электронных развлечений. Сейчас среди геймеров есть люди всех возрастов, и немало взрослых, которые много работают и могут себе позволить тратить большие деньги на игры. Я бы даже сказал, что именно они – наша новая целевая аудитория. К сожалению, у взрослых есть деньги, а вот свободного времени нет. Когда они были студентами, то могли себе позволить убить неделю-другую на прохождение сложной в RPG. А сейчас им нужны более простые и короткие ролевые игры с интересным сюжетом.

**– Специальный вопрос от нашего бильдредактора. В Grandia II был открытый финал – главный герой так и не выбрал девушку. Поклонники теряются в догадках, с**



Grandia (PS one)

Lunar: Silver Star (Sega CD)



Lunar: Eternal Blue (Sega CD)

**кем же он свяжет свою судьбу? Пожалуйста, скажите, что вы имели в виду этим финалом?**
– Понимаете, я лично не занимался продюсированием Grandia II, и поэтому не могу комментировать сюжет. Первая Grandia была последней моей игрой. В Grandia II я присматривал за разработкой, но не более того. Кроме того, я лично считаю, что Grandia II не очень удалась. Плохо, конечно, что обязанности руководителя компании не дают мне более плотно заниматься самими играми. Вы можете счесть это бахвальством, но мне кажется, что Lunar: Silver Star, Lunar: Eternal Blue и первая Grandia гораздо лучше, чем Grandia II, в плане сюжета и баланса между геймплеем и сценарием. Да, Grandia II была визуально очень привлекательной, но и все. Наверное, мы сильно поспешили с ее релизом.
*Уже после интервью Рика Окабе из GameArts прислала нам комментарий от сценариста Grandia II: «Эта игра объясняет геймерам, что у всех людей есть темная и светлая стороны, и невозможно до конца избавиться ни от одной из них. Полюбив человека по-настоящему, мы ценим в нем и то, и другое – все черты его характера нам бесконечно важны. Именно поэтому главный герой не мог выбрать между Милленией и Еленой – ему нужны обе девушки сразу, ведь они – две половинки одного человека. Передавайте привет вашему бильдредактору!»*

**– Вы пытаетесь учесть запросы европейских или американских геймеров, когда делаете игры? Вообще, как думаете, есть ли разница во вкусах японских и западных геймеров? Мы задаем этот вопрос большинству разработчиков Страны восходящего солнца, и все отвечают по-разному…**
– Нет-нет. Я делаю игры для Японии, а локализация – задача других людей. Я хочу, чтобы игры от GameArts оставались уникальными. Оставались японскими по своему духу. Ведь игры – такое же искусство, как кино или литература. А кино и литература всегда сохраняют национальную принадлежность. Недаром говорят о разнице между голливудскими фильмами и европейским кинематографом. Сделать хорошую игру – то же самое, что снять фильм. И разработчики обязаны сохранять традиции, стиль, национальный колорит. При этом эти самые традиции, заложенные в произведение, вполне могут понравиться и людям в других странах, с другими традициями. Возьмите того же «Гамлета». Его любят в Италии, любят в России, любят где угодно. Но изначально Шекспир писал «Гамлета» для англичан, не думал ни о каком коммерческом успехе и не адаптировал произведение для иностранцев. А почему пьесы Шекспира пользуются успехом? Потому что темы, описанные там, понятны всем. Тема игр сериала Lunar – любовь. А любовь сильнее национальных границ.

**– И еще один стандартный вопрос, последний. Что вы думаете о консолях нового поколения?**
– Я считаю, что главное их отличие от современных – не графика даже, а сетевые возможности. И GameArts уже начала заниматься этой темой (правда, на PC в рамках проекта Grandia Online). Ведь в игровой индустрии дела обстоят так – сначала кто-то создает хит, а потом уже все начинают пытаться повторить этот успех. Запрыгнуть в последний вагон уходящего поезда. Мы, в студии GameArts, хотим занять места в голове состава. Первыми исследовать новые темы. Например, нам очень нравится Nintendo DS, и мы обязательно придумаем какие-нибудь интересные игры, использующие возможности консоли на полную катушку. Nintendo – компания, которая умеет создавать действительно новые вещи, и джойпад Revolution мне тоже очень нравится. Я лично верю, что на Nintendo Revolution и вправду будут революционные игры.

## КОНКУРС «ПОДАРКИ ОТ GAMEARTS»!

**После интервью Рика Окабе, PR-менеджер GameArts, спросила, какие игры от GameArts я видел лично. Смущаясь, я ответил, что прошел до конца Lunar: Silver Star, Lunar: Eternal Blue и Grandia II. Первую Grandia я только начал, но не смог доиграть… В ответ девушка вручила мне пять постеров по Grandia II и десять плюшевых игрушек со зверюшкой из первой Grandia. «Это для ваших читателей. И вот еще одна большая, специально для вашего бильдредактора. По Lunar у нас сейчас ничего нет, извините»…**
**Уже у лифта Рика-тян догнала нас с Толей Норенко. «А как насчет GunGriffon?» – «Это же любимая игра главного редактора!» Так нам достались три коллекционные кружки с изображением боевого робота (разыгрываем мы, по понятным причинам, всего лишь две).**

**Условия конкурса**
**Чтобы принять участие в розыгрыше пяти постеров, десяти плюшевых игрушек и двух кружек, необходимо прислать до 1 июня правильные ответы на следующие вопросы об играх компании GameArts. Они принимаются по адресу gamearts@gameland.ru, а также обычной почтой в адрес редакции (с пометкой «GameArts» на конверте).**

**1) Милления – это…**
- ребро
- хвост
- крылья
- рога

**2) Игорь Сонин писал однажды колонку о Grandia и…**
- розовых гоблинах
- творчестве певицы Аюми Хамасаки
- роли авиации в современных RPG
- маленьких мертвых зверюшках

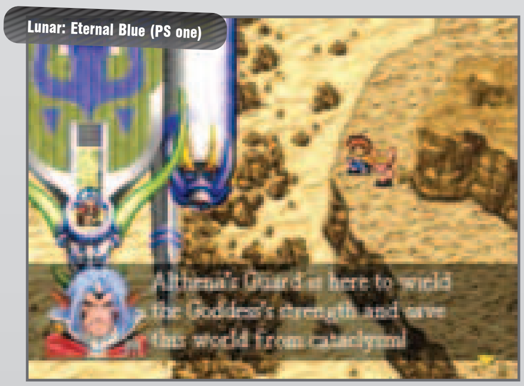
**3) Какая из этих сцен встречалась в Lunar: Silver Star Story Complete?**
- схватка с гигантскими тараканами на Марсе
- песня Луны на корабле
- полет в космос на ракете инженера Сида
- вторжение черных рыцарей ордена Луны



Lunar: Silver Star Story Complete (PS one)



Lunar: Eternal Blue (PS one)

Lunar: Eternal Blue (PS one)




**Дайте две.**



Компания: **Koei**

Человек: **Кендзи Мацубара**

Должность: руководитель online-подразделения

**Koei поначалу не особенно-то воодушевилась перспективой пообщаться с российскими журналистами. Однако встреча была назначена, и уже после интервью представители «Коэй» (именно так произносится название компании) с удивлением узнали о существовании в России рынка MMORPG и недавнем запуске Ragnarok Online. А PR-менеджера, Марка Белуччи, особенно убила новость о локализации Sakura Taisen. «В США они так ни одну игру сериала и не выпустили», – посетовал он. – «Везет вам в России».**

**- Здравствуйте. Для начала расскажите немного о себе и своей роли в компании.**

- Я работаю в Koei с 2001 года, и сразу начал с online-подразделения. Под моим руководством оно запустило Nobunaga Ambition Online, затем я контролировал разработку Uncharted Waters Online. Есть говорить просто, все online-игры от Koei – это я. Все остальные – уже не я.

**- И, пожалуйста, пару слов о компании. Увы, работники Koei слишком редко дают интервью западным СМИ, поэтому мы мало знаем о вашей истории. Извините.**

- Koei была основана в 1970-х годах. У издательства есть два конька – стратегические игры и проекты по мотивам истории Азии. Зачастую это одно и то же – взять хотя бы сериал Romance of the Three Kingdoms, посвященный Китаю. В последние годы компания активно ищет способы расширить свой бизнес, и онлайн-игры – один из них.

**- Расскажите, как обстоят дела у Nobunaga Ambition Online, на какой платформе игра более популярна? Нас особенно интересует PS2-версия, ведь это одна из немногих MMORPG для консолей.**

– Игра уже три года на рынке и до сих пор популярна. Nobunaga Ambition Online вышла на PS2 и PC, обе версии насчитывают примерно одинаковое число пользователей. Вообще говоря, в Японии рынок MMORPG для консолей делят две игры – Final Fantasy XI и Nobunaga Ambition Online. Мы, конечно, на первое место не претендуем, но у PS2-версии есть 50 тыс. активных подписчиков, и этого более чем достаточно. Если вам интересен портрет типичного геймера, то я специально перед интервью уточнил цифры: пользователям Нобунаги, как правило, 20 с лишним лет, и 90% из них – мужчины.

**- А что вы думаете о перспективах онлайн-рынка для консолей?**

- Понимаете, сейчас все только начинается. Приходят платформы нового поколения, каждая из которых сможет выходить в Интернет сразу, без дополнительных аксессуаров. И благодаря им онлайн-рынок для консолей сделает резкий рывок вперед. Ведь сейчас в Японии, как и во всем мире, PC – основная платформа для сетевых игр. Даже с учетом того, что у нас на компьютере играть не очень принято, рынок онлайн-игр на PC в три раза больше, чем на консолей. Все изменится, когда в дело вступят приставки нового поколения.

**- В какие MMORPG от конкурентов вы играли? Может быть, какие-то западные? Многие разработчики почему-то любят говорить, что не смотрят на чужую продукцию…**

- Я лично постоянно играю в чужие MMORPG. Как же иначе отследить тенденции развития жанра? Например, я всегда ориентировался на такие вещи, как Ultima Online, EverQuest и, если говорить о японских, то Final Fantasy XI. Но, например, в Китае и Корее делают совершенно другие MMORPG. Я стараюсь отслеживать все новинки.

**- Первые две игры сериала Uncharted Waters вышли на Западе. Есть ли шанс, что Uncharted Waters Online тоже появится на Западе? Мы были просто счастливы, когда увидели игру на прошлой E3, но анонса так и не последовало…**

- Сейчас мы только что запустили ее в Японии. Мы постараемся локализовать ее на Западе, но пока немного не до этого…

**- Koei – одна из немногих компаний, которая активно работает с китайским PC-рынком. Почему он вам так интересен?**

- В Китае нас в первую очередь важен рынок MMORPG. Мы, конечно, выпускаем и однопользовательские проекты, но их сложно продать, так как очень широко распространено пиратство. Так что в этом случае мы работаем скорее на перспективу, чтобы Koei узнавали. А по-настоящему серьезные деньги могут принести как раз онлайновые игры – ведь им пиратство почти не может повредить. К тому же, в последние годы в Китае растет число пользователей сети Интернет, да и доходы людей идут вверх.

**- Как вы думаете, чем отличаются запросы геймеров на Западе, в Китае, в Японии?**

- О, это очень интересный вопрос, я как раз над ним постоянно размышляю. Давайте порассуждаем. Японцы обычно играют на консолях – это факт. И если речь заходит об MMORPG на PC, то там они пытаются найти развлечения, которые похожи на консольные. Им нужно, знаете, ощутить знакомый «вкус» игр, где можно откинуться на спинку стула и расслабляться. А все остальное, включая взаимодействие между геймерами, уже не так важно. В Китае и Корее все не так. Там пользователи мгновенно создают большое сообщество, которое само начинает устанавливать правила игры, а детали геймплея – вторичны. Им интересно просто потому, что они вместе. А западным геймерам нужно и то, и другое. И «консольные» развлечения, и интерактивное окружение, где можно плотно общаться, как у китайцев.

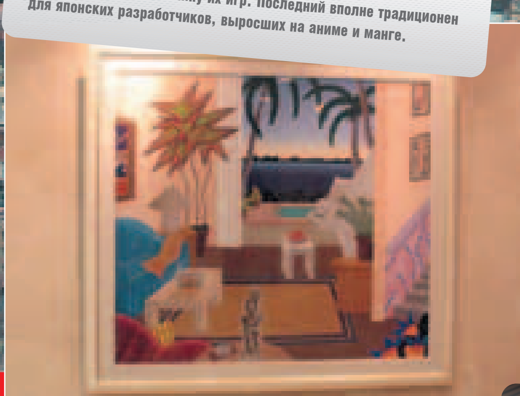
**- Вы думали о том. чтобы сделать MMORPG для портативных консолей, вроде PSP или Nintendo DS? Какие могут быть технические проблемы?**

- Замечательно, что у таких маленьких устройств есть возможность выхода в Интернет. Но в MMORPG мир – он развивающийся. Постоянно выходят обновления, патчи и так далее. Поэтому обязательно нужен жесткий диск. Без него сделать хорошую MMORPG очень сложно.

**- А что думаете о консолях следующего поколения?**

- Xbox 360 – очень хорошая система во всех аспектах, у нее нет явных недостатков, но нет и явных преимуществ. Когда Microsoft анонсировала ее два года назад, я подумал: "отлично, наконец-то появится платформа, с которой удобно работать». И по характеристикам она – самое то. Однако у PlayStation 3 и Revolution есть уникальные достоинства. Например, у PlayStaion 3 производительность – как у суперкомпьютера. Очень мощное железо. Но, соответственно, разрабатывать игры для нее будет дороже, и обучать людей придется дольше. Что касается Revolution... Revolution, как и DS, доказывает, что необязательно иметь супертехнологии для того, чтобы делать суперигры. Но эти суперигры надо сначала еще придумать. Это как раз проблема.

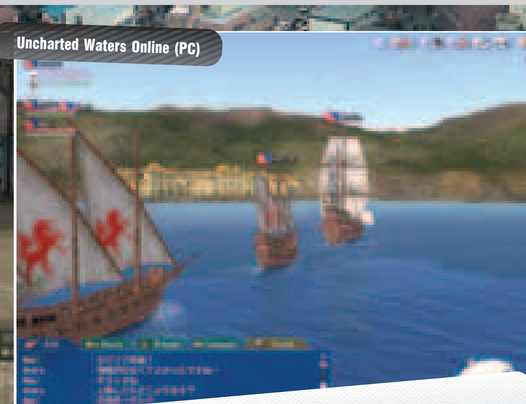
Оформление офиса Koei не имеет отношения не только к содержанию, но и дизайну их игр. Последний вполне традиционен для японских разработчиков, выросших на аниме и манге.



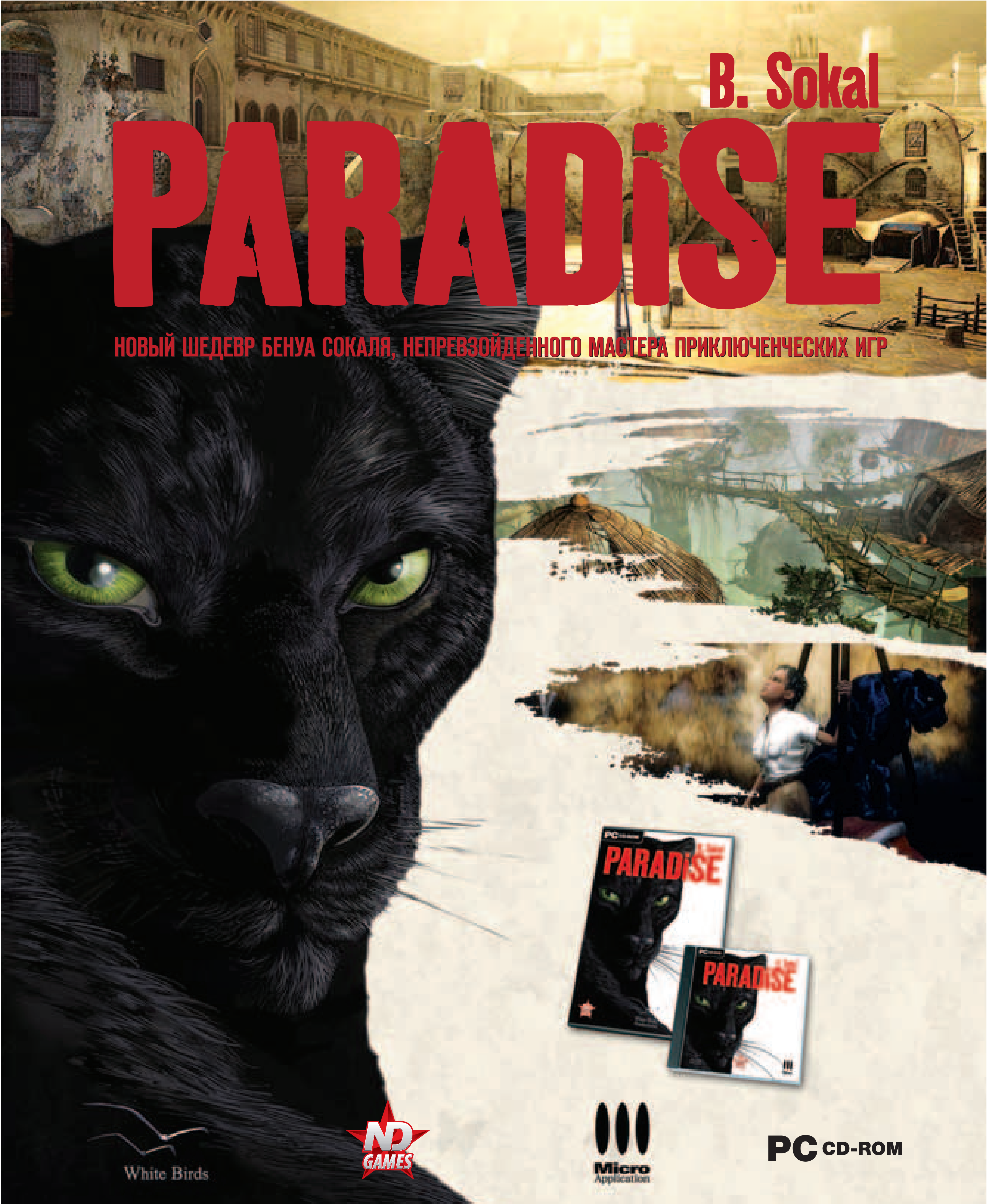


Nobunaga Ambition Online (PC, PS2)

Uncharted Waters Online (PC)



Слева – Nobunaga Ambition Online. Справа – Uncharted Waters Online. Как видите, «Корсары Онлайн» не станут первой MMORPG «про корабли». Какая игра лучше, правда, мы пока не знаем.


B. Sokal
PARADiSE
НОВЫЙ ШЕДЕВР БЕНУА СОКАЛЯ, НЕПРЕВЗОЙДЕННОГО МАСТЕРА ПРИКЛЮЧЕНЧЕСКИХ ИГР
PARADISE
PARADISE
White Birds
ND GAMES
Micro Application
PC CD-ROM



Компания: Microsoft of Japan

Человек: Асако Мията

Должность: руководитель PR-отдела

**К сожалению, мы не успели поговорить с представительницей японского отделения Microsoft живьем, но мисс Асако Мията любезно согласилась ответить на наши каверзные вопросы по электронной почте. Что же происходит с Xbox 360 в Японии по версии Microsoft?**

**- Начнем с главного. Как компания оценивает запуск Xbox 360 в Японии? Мы уже сто раз слышали, что вам предстоит «марафон, а не короткий рывок». Но каждый забег начинается со старта, с первого шага. Можно начать удачно, а можно – не очень. Так что?..**
- В Японии мы стартовали не так успешно, как в США и Европе, но это не стало неожиданностью. Успех линейки Xbox в Японии не может быть достигнут быстро, это дело долгих лет. Впрочем, мы потихоньку наращиваем наше присутствие на рынке.

**- Представим себе, что вдруг вернулись в 2004 год с помощью машины времени. Что бы вы постарались изменить в своей стратегии запуска Xbox 360?**
- Собственно процесс запуска Xbox 360 еще не закончен, но некоторые ошибки видны невооруженным взглядом. Например, мы признаем, что в идеале мы обязаны были иметь игру, вроде DoA4, которая бы вышла одновременно с консолью в Японии.

**- Как думаете, в чем принципиальная разница между западными и японскими геймерами? Известно, что японцам не очень-то нужны графика высокого разрешения и сетевые развлечения. Не кажется ли вам, что на Западе больше важны технологии и соревновательные игры, а в Японии – интересные персонажи, богатые сюжетные линии и неторопливый геймплей?**
- Я не думаю, что разница есть. Вкусы у людей, конечно, отличаются, но в каждом регионе есть геймеры всех типов. И поэтому мы стараемся договориться с ведущими издателями и разработчиками, чтобы они нам делали разноплановые игры. От хардкорных RPG – для самых ярых фанатов игр до простеньких проектиков для Xbox Live Arcade, нацеленных на самую широкую аудиторию. Мы прекрасно понимаем, что японцам очень нравятся RPG, поэтому будем стараться и их сделать в достаточном количестве. Но мы верим, что востребованными окажутся все наши игры. Абсолютно все.

**- А как же игры, вроде Dragon Quest и Final Fantasy? Продажи-то у них на порядок больше, чем у любых проектов, рассчитанных на онлайн. Не кажется ли вам, что стоит в первую очередь выпустить побольше игр с мощным однопользовательским режимом и интересным сюжетом?**
- Нам нужны игры всех типов, чтобы ни один геймер не остался разочарованным. Вот только неверно говорить, что всем японцам нравится какой-то один жанр. И у нас есть или будут игры с сильным сюжетом – взять хотя бы те же Ninety Nine Nights, Lost Odyssey и Blue Dragon. Но появятся и другие.

**- Как вы расцениваете ошеломительный успех Nintendo DS в Японии? Как думаете, почему Nintendo смогла добиться его?**
- Nintendo продолжает демонстрировать свою способность быть лидером портативного рынка, и умение выдавать на рынок по-настоящему новые вещи. Это замечательно. Мы идем той же дорогой. Ведь Xbox 360 стал первой домашней системой, которая предлагает графику высокого разрешения, которую не могли выдать приставки предыдущего поколения.

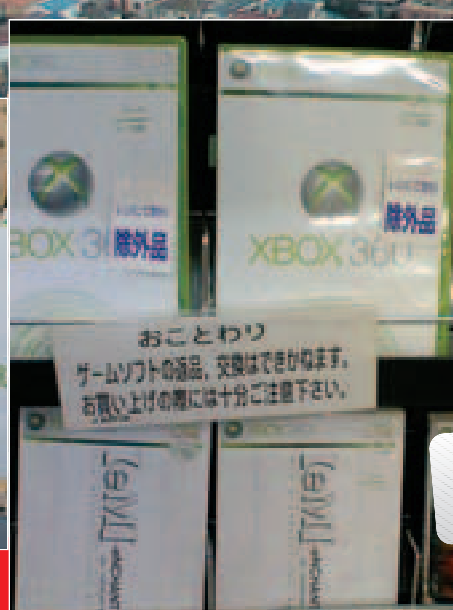
**- Вы все еще поддерживаете оригинальный Xbox? На xbox.com мы нашли только две игры со статусом «в разработке»...**
- Мы продолжаем поддерживать первый Xbox. Мы собираемся продавать приставки в 2006 году. И не забывайте, что в течение 2005 года на платформе вышло более 200 новых игр! Кроме того, мы продолжим поддерживать Xbox информационно, и помогать дистрибьюторским сетям. И, конечно, разработка новых игр не остановлена – до конца 2007 года и мы сами, и независимые издательства будут выпускать игры для этой системы.

**- В сервисе Xbox Live Arcade есть игры с пометкой «только для Японии». Продолжите ли вы такую практику? Появятся ли демо-версии крупных игр, которые можно будет скачивать только в Японии? Или все важное будет доступно во всех регионах? Знаете, мы в Европе вынуждены создавать себе второй аккаунт в Xbox Live, чтобы скачать некоторые вещи, и ничего хорошего в этом не видим.**
- Ну, мы пока не можем называть конкретные, потому что они не анонсированы официально. Но мы хотим уверить вас, что наша задача – дать японским геймерам эксклюзив. В Японии, как мы уже поняли, завоевать сердца и умы потребителей можно только отличными играми – дополнительные возможности консоли их волнуют куда меньше. И мы подготовились хорошо. У нас есть DOA4, а впереди – множество крутых игр, вроде Ninety Nine Nights, Lost Odyssey и Blue Dragon. Последняя RPG является очень ожидаемой в Японии. Когда студия Mistwalker анонсировала Blue Dragon, геймеры просто сошли с ума! Именитые японские разработчики, вроде Хиронобу Сакагути (*создатель Final Fantasy*), Йосики Окамото и Тэцуи Мидзугути поддерживают нас. С нами работают лучшие издательства, вроде Square Enix, Bandai и Namco. И все они в этом году выпустят что-то эксклюзивное, нацеленное на японский рынок. Вот так-то.

**- В одном из недавних интервью боссы Sony заявили, что не рассматривают Microsoft, как конкурента. Даже предположили, что в будущем смогут с вами сотрудничать. Можете это как-то прокомментировать?**
- Я бы не хотела говорить о «конкуренции». У нас другая стратегия. Мы изучаем запросы клиентов и постоянно думаем о том, как бы их еще порадовать. Деятельность так называемых конкурентов нас волнует в куда меньшей степени. Нам нечему у них учиться, нечего копировать. Ведь, если наши планы будут реализованы, Xbox 360 окажется на коне, станет лидером среди платформ нового поколения. Как не раз говорил Робби Бах, мы готовы выйти на бой с кем угодно и когда угодно с нашим железом, нашими играми, сетевым сервисом и огромным опытом лидера рынка цифровых развлечений.

В Японии все чаще и чаще можно найти в магазинах подержанные Xbox 360. Разочарованные геймеры возвращают их в магазины. Судя по чартам продаж, на вырученные деньги они покупают DS.








В день запуска Xbox 360 в Японии журналисты сбились с ног, разыскивая очереди жаждущих новую консоль геймеров. Несколько они все-таки нашли и с радостью отсняли на камеру.

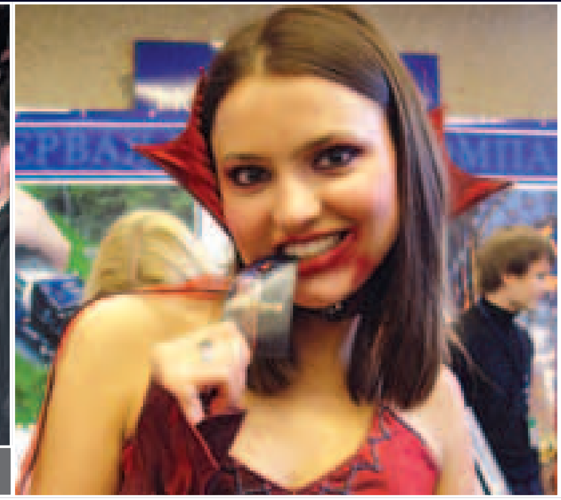

БЫСТРЫЙ
и мертвый
DEATH RALLY В НОВОМ ВОПЛОЩЕНИИ –
СОВРЕМЕННЫЕ ГОНКИ СТАРОЙ ШКОЛЫ!
Трэшевый комментарий
от Антиолимпийского Клоуна
© 2004-2006 Parallax Factory. © Torque Game Engine / 2000-2006 GarageGames.com © 2006 «GFI». All rights reserved.
© 2006 «Руссобит-Паблишинг». Все права защищены. www.russobit-m.ru
Отдел продаж: office@russobit-m.ru; (495) 611-10-11, 967-15-81. Техническая поддержка: support@russobit-m.ru; (495) 611-62-85,
e-mail: support@russobit-m.ru, а также на форуме сайта «Руссобит-М»: www.russobit-m.ru/forums/
Розничная продажа в магазинах



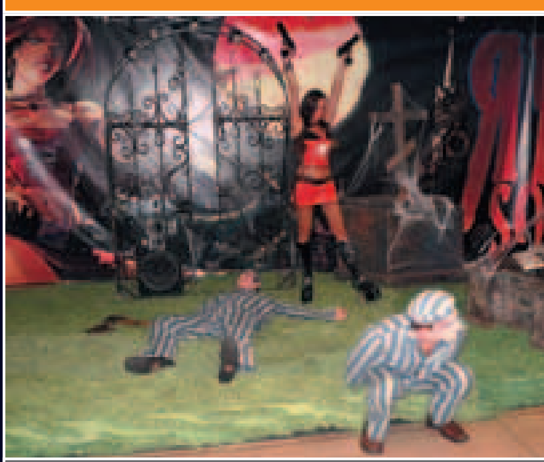
НА ЭТОМ СНИМКЕ ЖУРНАЛЕ ОЧЕРЕДЬ НА КРИ ВЫГЛЯДИТ ГОРАЗДО КОРОЧЕ, ЧЕМ НА САМОМ ДЕЛЕ.



НА АВТОРАХ «СТАЛЬНЫХ МОНСТРОВ» ДАЖЕ ШНУРКИ ОТ БЭДЖИКОВ ВЫГЛЯДЯТ, КАК ГРАНИЦА МЕЖДУ США И ЯПОНИЕЙ.



# КРИ-2006



СТЕНД GELEOS MEDIA, КАК И В ПРОШЛОМ ГОДУ, ПРИВЛЕККАЛ ВНИМАНИЕ ВСЕХ ПОСЕТИТЕЛЕЙ.



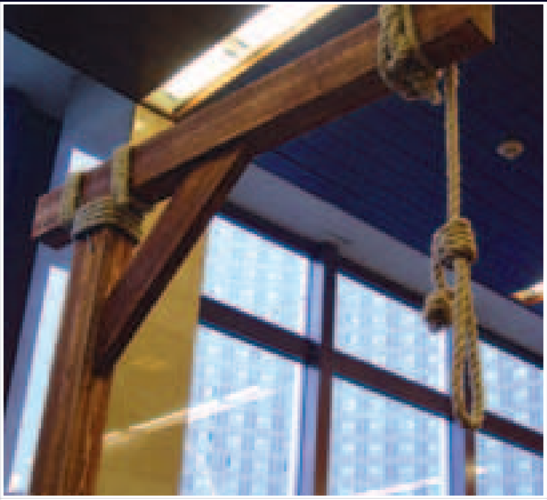

СТАНИСЛАВ СКОРБ, TARGEM GAMES: НА САМОМ ДЕЛЕ НАША ИГРА ДОЛЖНА БЫЛА НАЗЫВАТЬСЯ «ЭХ, МАШИНА!»

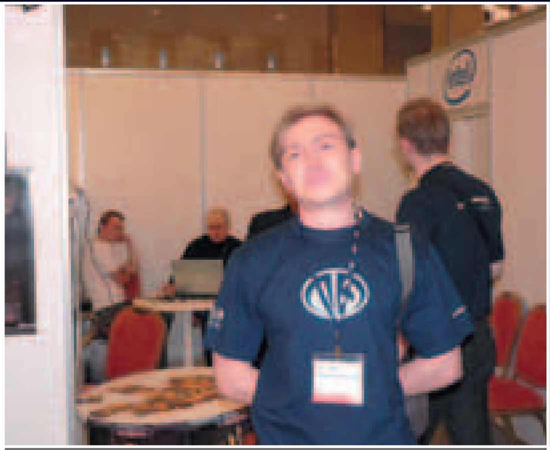
Проходившая в этом году уже в четвертый раз Конференция Разработчиков компьютерных Игр стала еще более солидным и одновременно «камерным» мероприятием. То есть, прежде всего для своих, для разработчиков. Если раньше посмотреть игры на КРИ Expo и «Ярмарке проектов» мог любой желающий, то теперь на территорию Конференции без предварительной регистрации можно было попасть, только купив бэджик участника за три тысячи рублей.

Но это не остановило многочисленных посетителей, благо посмотреть было на что: гремела музыка, мелькали кадры видеороликов, танцевали и убивали ходячих мертвецов провокационно одетые девушки, делались анонсы многообещающих проектов, а где-то на заднем плане звучали голоса докладчиков и участников семинаров.

Первый день был посвящен «постмортемам» – под этим пессимистичным словом, как повелось, скрывались «отчеты о проделанной работе». Хотя «Герои меча и магии V» еще находятся в разработке, руководитель проекта Илья Карпинский счел необходимым поведать о войнах Nival и Ubisoft – видимо, чтобы объяснить задержку выхода «Героев». Слова «кранчи», «фичекат» и «фичекрип» повторялись через каждые пять минут, приводя посвященных в благоговейный трепет.

**Автор:**
**Илья Ченцов**
chen@gameland.ru





НАЧАЛЬНИК ВСЕЯ КРИ АЛЕКСАНДР «GREEN» ФЕДОРОВ.



ПОЧЕМУ ЭТИ ДЕВУШКИ ОТВОДЯТ ГЛАЗА?

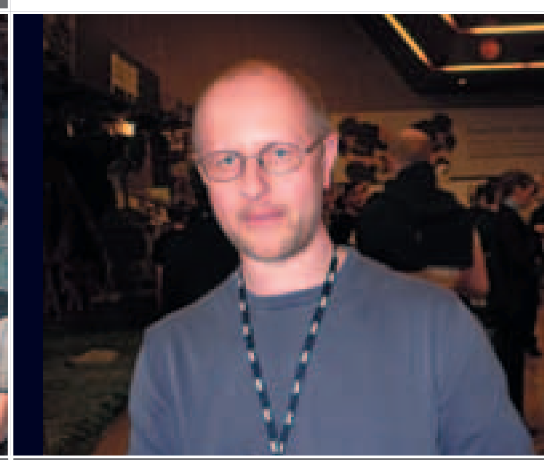


СЕРГЕЙ ОРЛОВСКИЙ СМЕНИЛ МАНТИЮ ВОЛШЕБНИКА НА КОЖАНУЮ КУРТКУ. НО МЫ ЗНАЕМ, ЧТО ИЗ ТАЙНЫХ СЕКТ ТАК ПРОСТО НЕ УХОДЯТ.





ИМПЕРАТОР ИЛЛЮЗИЙ СЕРГЕЙ ЛУКЬЯНЕНКО ОЧЕНЬ РАД ВСТРЕТИТЬ СВОИХ ПЕРСОНАЖЕЙ ВО ПЛОТИ.

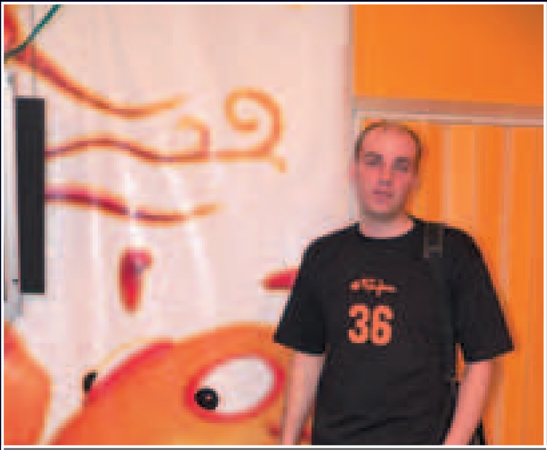


ДМИТРИЙ ПУЧКОВ: «САНАЦИЮ ПОДЗЕМЕЛИЙ ЛУЧШЕ ВСЕГО ПРОВОДИТЬ КОКА-КОЛОЙ».

Доклады, как всегда, освещали все аспекты игровой индустрии: продюсирование, разработку и тестирование, рекламу и общение с журналистами. Приглашенной звездой на этот раз стал Бенуа Сокаль, автор квестов Amerzone и Syberia. На примере своей новой adventure Paradise он рассказал о создании приключенческой игры нового поколения. Кстати, месье Сокаль оказался одним из немногих участников выставки, ставящим историю в играх превыше технологии. Прочие, будь то продюсер нового Tomb Raider или создатели FPS «Анабиоз: Сон разума», первым делом обращали внимание на динамические источники освещения, шейдеры и поддержку самых современных видеокарт. Хотя создатели «Анабиоза» обещают и захватывающий сюжет в духе Cold Fear, в котором отважный метеоролог исследует заброшенный ледокол и пытается разобраться, что на нем произошло. Помимо впечатляющей графики (приз за «Лучшую технологию»), создатели продемонстрировали возможность просматривать воспоминания погибших – и пытаться переиграть прошлое.
Среди других громких презентаций: показ пошаговой стратегии Disciples III, не так давно уплывшей из рук GFI и «МиСТ ленд – Юг». Теперь российским издателем Disciples является «Акелла», а разрабатывает игру




ПО ВСЕЙ ТЕРРИТОРИИ ВЫСТАВКИ ХОДИЛИ ДЕВУШКИ С АВТОМАТАМИ, ПРЕДСТАВЛЯЮЩИЕ БРАУЗЕРНУЮ ИГРУ TIME ZERO.




АЛЕКСАНДР МИХАЙЛОВ, BUKA ENTERTAINMENT: «БОЛЬШЕ ADD-ON'ОВ, ХОРОШИХ И РАЗНЫХ!»



ИНТЕРЕСНО, СДЕЛАЕТ ЛИ АНДРЕЙ «КРАНК» КУЗЬМИН ФИЛЬМ О ПРОШЕДШЕЙ КРИ?

## ND Games

**Компания «Новый Диск» незадолго до КРИ объявила о создании игрового подразделения ND Games, которое будет заниматься изданием исключительно хитовых проектов, и обклеила свой стенд названиями проектов. Наряду с Tomb Rider: Legend, под лейблом ND Games выйдут Hitman: Blood Money, Dreamfall: The Longest Journey и Paradise, а также впервые показанный на выставке FPS «Инстинкт» от киевской команды Newtonic Studio.**

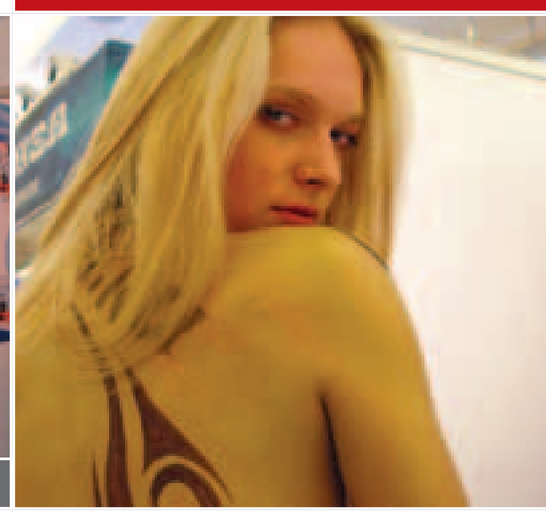
Вообще, эта КРИ показала, что российская игровая индустрия деятельно перенимает западный опыт по получению максимальной прибыли от готовой интеллектуальной собственности. Так, компания «Бука» представила несколько дополнений: «Ex Machina: Меридиан 113», «Стальные монстры: Союзники» и «Метро-2: Смерть вождя». Не меньшей популярностью пользуются сиквелы: «Адреналин 2», «В тылу врага 2», «Черный Оазис 2» (он же «Территория Тьмы»), «Сфера 2». Полноценное продолжение первой отечественной MMORPG, кстати, может похвастаться совершенно графическим движком, в ней появились техногенные элементы и стратегическая составляющая.



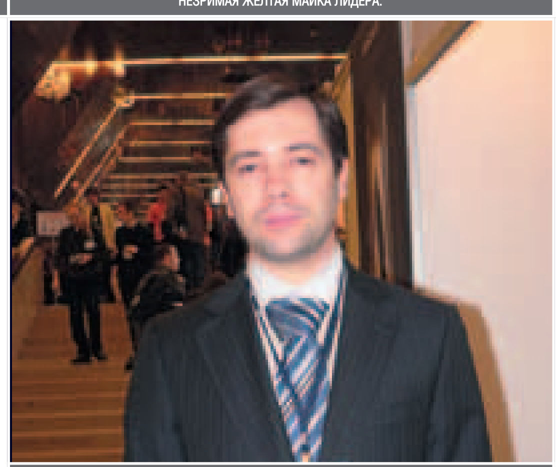
«АКЕЛЛА» ОФОРМИЛА СВОЙ СТЕНД В ВОСТОЧНОМ СТИЛЕ В ЧЕСТЬ EVERQUEST 2: DESERT OF FLAMES.



ВО ЧТО БЫ НИ БЫЛ ОДЕТ ЮРИЙ МИРОШНИКОВ, НА НЕМ ВСЕГДА ЕСТЬ НЕЗРИМАЯ ЖЕЛТАЯ МАЙКА ЛИДЕРА.



отечественная же студия .dat. Проект выглядит очень неплохо, что неудивительно: ведь за художественную часть отвечает Андрей «Anry» Иванченко, известный своими иллюстрациями к серии «Корсары». Награда за «Лучшую графику» – мы надеемся, первая в длинном списке. Кроме того, «Акелла» анонсировала два FPS, Showdown: Scorpion и «Обитаемый остров: Чужой среди чужих». Последний основан на одноименном романе Стругацких, кроме того, по мотивам книги компанией Wargaming.net разрабатывается пошаговая стратегия, а в Step Creative Group трудятся над adventure «Обитаемый остров: Землянин».



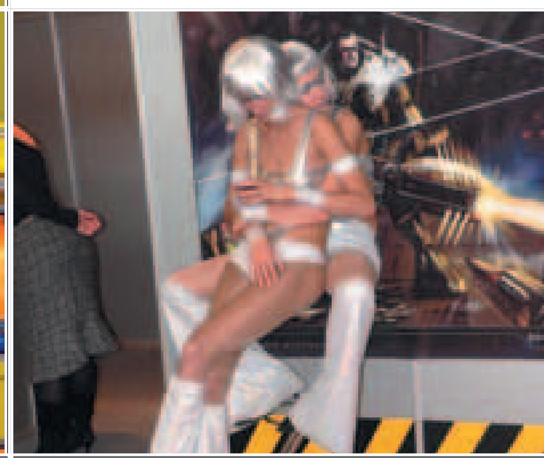
ОТ GSC НА КРИ БЫЛ ТОЛЬКО ОДИН ЧЕЛОВЕК. А ВЫ БЫ ХОТЕЛИ, ЧТОБЫ ВАС КАЖДЫЕ ПЯТЬ МИНУТ СПРАШИВАЛИ: «КОГДА ВЫЙДЕТ S.T.A.L.K.E.R.?»

лы» все желающие могли ознакомиться с локализованными версиями EverQuest 2 и Planetside.

Достойных проектов категории «не сиквел, не по лицензии» было преступно мало: помимо «Анабиоза» наше внимание привлекли военно-историческая стратегия «Агрессия» от Lesta Studios, фантастическая RTS Maelstrom от KDV Games, да похождения паукообразного робота из «акелловского» Heavy Duty. Консольных проектов было еще меньше: Creat Studio показывала продолжение American Chopper и создаваемую по мотивам фантастического мультсериала аркадную гонку «Мыши-байкеры с Марса». На




НА СТЕНДЕ «1С» РАЗМЕСТИЛСЯ УЮТНЫЙ БАР. КУДА, СОБСТВЕННО, И ПУСКАЛИ СВОБОДНО ЧЛЕНОВ ЖЮРИ И ПРОЧИХ ПОСВЯЩЕННЫХ.



ГЕЙМ-ДИЗАЙНЕР «ЗВЕЗДНОГО НАСЛЕДИЯ 0» СЕРГЕЙ АЗАРОВ КЛЯТВЕННО ОБЕЩАЛ, ЧТО ЭТИ ИНОПЛАНЕТЯНКИ ПОЯВЯТСЯ В ИГРЕ.

Отдельной строкой идут игры по лицензиям: уже упомянутые «Обитаемые острова» и «Трудно быть богом» от «Акеллы», «Дневной дозор: Мел Судьбы» и «Лабиринт Отражений» от ND Games, «Параграф 78» и «Завтра Война» от «1С».

А вот гибрид обычной и сетевой RPG «Линия грез/Империя иллюзий» от уфимской команды Deep Games, или массивно-многопользовательская разработка «Дом 3» от NIKITA, помимо использования громкого имени, демонстрируют еще одно модное течение – онлайн. Например, конкуренцию «Сфере» призвана составить Ragnesis Online от донецкой компании Intelligent Soft, а на стенде «Акел-



ВАМПИРШИ У СТЕНДА «НИКИТЫ» РЕКЛАМИРОВАЛИ НОВУЮ РАСУ В «СФЕРЕ 2».

## Что, где, когда

**Конференция Разработчиков Игр, уже третий раз проводящаяся в гостинице «Космос», традиционно делится на две разноплановых части. Прежде всего, на нее для обмена опытом съезжаются разработчики со всей страны, ближнего и дальнего зарубежья. В отдельных уютных залах три дня подряд проводятся лекции, мастер-классы, круглые столы и семинары на злободневные темы: программирования, управления студией и проектами, гейм-дизайна, взаимоотношений с издателями и прессой. Там же именитые разработчики устраивают презентации новых игр и отвечают на вопросы журналистов.**

**А вот выставка КРИ Expo размещается в четырех больших залах. Там игровые и околоигровые компании на своих стендах демонстрируют различные технологии и новые проекты (в большинство из которых можно поиграть), проводят разнообразные акции. Так, Nival Interactive устроила целый карточный турнир среди посетителей под названием «Герой КРИ», главным призом в котором был настоящий меч, а возле стенда Geleos Media бродили зомби в тюремных робах, рекламируя action про истребительницу нечисти Машу под названием Red Square.**

SNES когда-то выходила такая игра, нынешняя же версия для консолей текущего поколения, видимо, приурочена к готовящемуся запуску нового сериала.
Серьезно обсуждалась тема казуальных игр. В рамках КРИ прошла серия круглых столов, посвященных этому направлению, где был, в числе прочих, затронут вопрос неказуальных платформ для казуальных игр (таких как Palm, Mac, Xbox и Xbox 360).
Вырос не только уровень конференции – отведенные под мероприятие площади тоже увеличились. К арендованным в прошлом году залам добавился зал Business Lounge. Здесь разместились стенды компаний, которым внимание праздной толпы было ни к чему. Gaijin Entertainment и Ageia Inc. представляли новые версии своих движков (кстати, их уже использовали многие показанные на выставке проекты). Компания GamePR, состоящая из акул пиара, принимавших участие в раскрутке Lada Racing Club, предлагала свои услуги по продвижению проектов на рынок. Lifemode Interactive рекламировала обновленный программный пакет LifeStudio: Head, ответственный за лицевую анимацию персонажей игр «Бумер» и «Мор. Утопия». Как всегда эзотеричный Андрей «Кранк» Кузьмин показывал и раздавал всем желающим свой фильм «Документальная [dev]ерсия» – оригинальный репортаж о прошлой конференции и о состоянии российского игропрома вообще.
В том же Business Lounge ютилась «Ярмарка проектов», где независимые разработчики пытались расстаться со своей независимостью. Вот уже который год здесь «светится» RPG Tales of Walenir от Rostok Games, которую авторы планировали выпустить одновременно с Oblivion, но, к сожалению, не успели. Настоящим же сюрпризом стал постапокалиптический action «Коллапс: Разрушенный мир» от киевской команды CREOTEAM, который заслуженно победил в номинации «Лучшая игра без издателя» на церемонии КРИ Awards.
В общем, при взгляде на КРИ будущее игровой индустрии на территории бывшего Советского Союза вовсе не кажется угрожающим – скорее, до обидного предсказуемым. ■

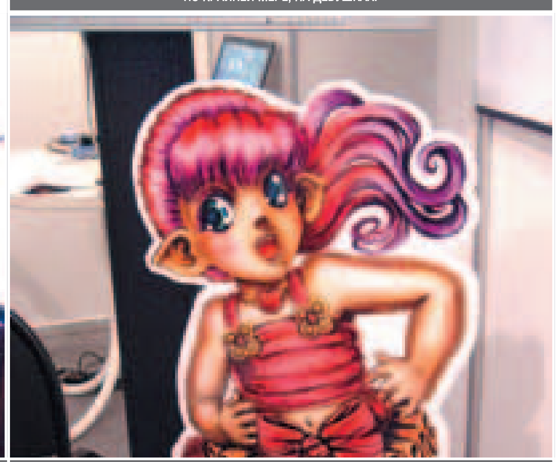


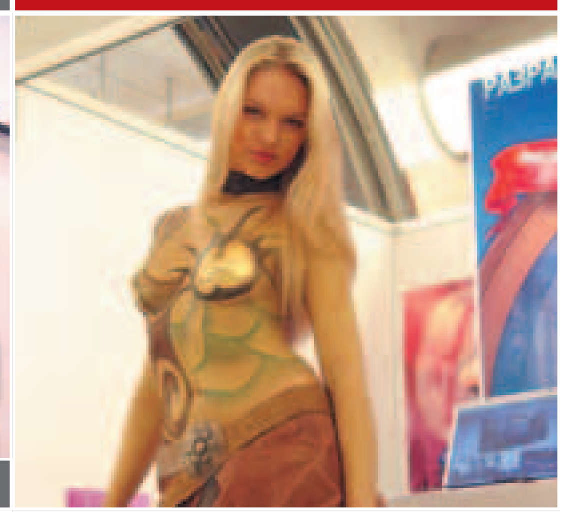
УСТРОЙСТВО ДЛЯ MOTION CAPTURE ОТ INNALABS ТРЕБУЕТ МИНИМУМ ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБОРУДОВАНИЯ…

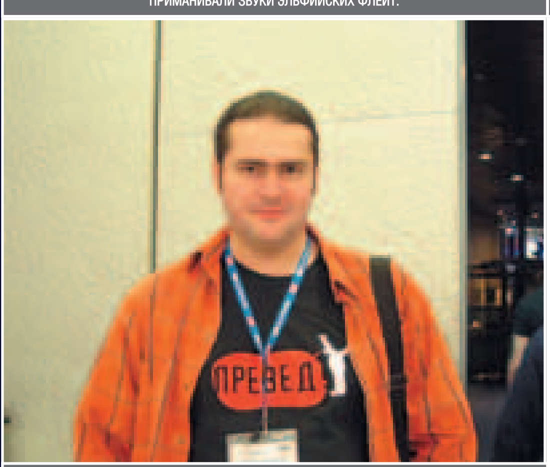

… ЗАТО КОСТЮМЫ ДЛЯ ОПТИЧЕСКОГО «МОКАПА» СМОТРЯТСЯ ГОРАЗДО ЭРОТИЧНЕЕ. ПО КРАЙНЕЙ МЕРЕ, НА ДЕВУШКАХ.



К СТЕНДУ NIVAL INTERACTIVE ПОСЕТИТЕЛЕЙ ПРИМАНИВАЛИ ЗВУКИ ЭЛЬФИЙСКИХ ФЛЕЙТ.


РАЗРАБОТЧИКИ ИЗ FALCORMEDIA СОЗДАЮТ ИГРУ ДЛЯ PC В ЧИСТО АНИМЕШНОМ СТИЛЕ. МЫ НЕ МОГЛИ ПРОЙТИ МИМО.





ПО ВСЕЙ ВИДИМОСТИ ГЛАВНЫЙ РЕДАКТОР ЖУРНАЛА GAMEPLAY СЕРГЕЙ «SEGAL» ГАЛЕНКИН ДЕМОНСТРИРУЕТ ОСОБЕННОСТИ УКРАИНСКОЙ ОРФОГРАФИИ.



АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ
1С МУЛЬТИМЕДИА
Microsoft
game studios
LIONHEAD STUDIOS
Games for Windows
1C
FABLE
THE LOST CHAPTERS

# КРИ Award 2006

**Без раздачи своих «Оскаров» сейчас не обходится, похоже, ни одна профессиональная деятельность. Тем более, настолько близкая к кинематографу, как разработка игр. КРИ не стала исключением. Уже четвертый раз высокое жюри, состоящее как из представителей индустрии, так и специализированной прессы, оценив множество выставленных проектов, представило общественности самых-самых. Все же решить судьбу 16-ти номинаций и двух специальных призов было очень сложно. Далеко не все члены жюри остались довольны итоговым решением. Тем не менее, по словам участников прений, жюри КРИ Awards 2006 отличилось особым единодушием при выборе победителей. Обратите внимание – в скобочках первой идет компания-разработчик, затем издатель.**

### Лучшая игра КРИ 2006

«В тылу врага 2» (Best Way, «1С»)
**Disciples III** (.dat, Akella)
**Maelstrom** (KDV games, Codemasters / «1С»)

### Лучшая компания-разработчик

Creat Studios
**Action Forms**
**Nival Interactive**

### Лучшая компания-издатель

«1С»
**Buka Entertainment**
**«Новый Диск»**

### Лучшая компания-локализатор

Akella
**Buka Entertainment**
**«Новый Диск»**

### Лучший игровой дизайн

ExMachina (Targem Studio, Buka Entertainment)
**Maelstrom** (KDV games, Codemasters / «1С»)
**«В тылу врага 2»** (Best Way, «1С»)

### Лучшая игровая графика

Disciples III (.dat, Akella)
**«Анабиоз: Сон разума»** (Action Forms Ltd.)
**«В тылу врага 2»** (Best Way, «1С»)

### Лучшая технология

«Анабиоз: Сон разума» (Action Forms Ltd.)
**Dagor Engine** (Gaijin Entertainment)
**Heavy Duty** (Primal Software, Akella)

### Лучшее звуковое оформление

Heroes of Might and Magic V (Nival Interactive)
**«Дальнобойщики: Транспортная Компания»** (NIKITA, «1С»)
**«Звездное наследие 1: Черная Кобра»** (Step Creative Group, «1С»)

### Приз от индустрии

Компания NIKITA

### Приз от прессы

Студия .dat (Disciples III)

### Лучшая игра для игровых консолей

«Мыши байкеры с Марса» (Creat Studios)
**American Chopper 2 Full Throttle** (Create Studios)
**Swashbucklers: Blue vs Grey** (Akella)

### Лучшая игра для портативных платформ

Пираты Карибского Моря: Сундук Мертвеца (G5 Mobile, Disney Mobile Studios)
**SILENT STORM Mobile** (JoyBits Ltd, Nival Interactive)
**Корсары Mobile** (RootFix, Akella)

### Лучшая зарубежная игра

Tomb Raider: Legend (Crystal Dynamic, «Новый Диск»)
**Paradise** (White Birds Productions, «Новый Диск»)
**Prince of Persia: The Two Thrones** (Ubisoft Montreal, Akella)

### Самый нестандартный проект

«Стальные Монстры» (Lesta Studio, Buka Entertainment)
**«Инстинкт выживания»** (AlterLab Development)
**«Танита или Морское приключение»** (Trickster Games, Akella)

### Лучшая игра без издателя

«КОЛЛАПС: Разрушенный мир» (CREOTEAM)
**«Бесконечность»** (SVA Entertainment)
**«Исход с Земли»** (Parallax Arts Studio)

### Лучший дебют

«Магия Крови» (Skyfallen Entertainment, «1С»)
**«КОЛЛАПС: Разрушенный мир»** (CREOTEAM)
**«Экспедиция трофи. Мурманск-Владивосток»** (Symphony Games, «1С»)


FULL SPECTRUM
WARRIOR
TEN HAMMERS
ТЫ ГОТОВ?
КОМАНДУЙТЕ РАЗЛИЧНЫМИ ПОДРАЗДЕЛЕНИЯМИ
На ваш выбор представлены легкая пехота и спецназ США, а также интернациональные миротворческие войска.
ИСПОЛЬЗУЙТЕ РЕАЛЬНЫЕ ТАКТИЧЕСКИЕ ПРИЕМЫ
12 уровней, заточенных под командные действия — уничтожьте врага с помощью стратегических навыков, тактического мастерства и меткой стрельбы.
РАЗНООБРАЗНЫЕ МНОГОПОЛЬЗОВАТЕЛЬСКИЕ РЕЖИМЫ
В том числе Cooperative и Deathmatch (Коалиция против Повстанцев).
САМЫЙ РЕАЛИСТИЧНЫЙ И ДОСТОВЕРНЫЙ ТАКТИЧЕСКИЙ ШУТЕР
WWW.FULLSPECTRUMWARRIOR.COM
THQ
WWW.THQ.CO.UK
POWERED BY gamespy
NVIDIA
PC CD-ROM SOFTWARE
PANDEMIC
Товар сертифицирован. По вопросам оптовых закупок обращаться по тел.: (495) 780 90 91, e-mail: buka@buka.ru
© 2006 Pandemic Studios, LLC. All Rights Reserved. Pandemic ®, the Pandemic logo ® and Full Spectrum WarriorTM are trademarks and/or registered trademarks of Pandemic Studios, LLC and are reproduced under license only. Exclusively licensed by THQ Inc. THQ and the THQ logo are trademarks and/or registered trademarks of THQ Inc. All rights reserved. GameSpy and the "Powered by GameSpy" design are trademarks of GameSpy Industries, Inc. All other trademarks, logos and copyrights are the property of their respective owners. NVIDIA, the NVIDIA Logo, GeForce and "The Way It's Meant to be Played" Logo are registered trademarks and/or trademarks of NVIDIA Corporation in the United States and other countries.
Бука

PC | PLAYSTATION 2 | GAMECUBE | XBOX | GBA | PSP

Автор:
Константин «Wren» Говорун
wren@gameland.ru

Автор:
Артем Шорохов
cg@gameland.ru



ТЕКСТУРЫ КОЖИ ВЫГЛЯДЯТ НЕМНОГО НЕЕСТЕСТВЕННО – КАК В TEKKEN TAG TOURNAMENT.



КАК И В TEKKEN 5, ЗДЕСЬ МЫ БУДЕМ ЗАРАБАТЫВАТЬ ДЕНЬГИ И ТРАТИТЬ ИХ НА НОВУЮ ОДЕЖДУ ДЛЯ СВОИХ ГЕРОЕВ. А ВОТ САМОЙ ОДЕЖДЫ ОБЕЩАЮТ ЕЩЕ БОЛЬШЕ.

# Tekken: Dark Resurrection



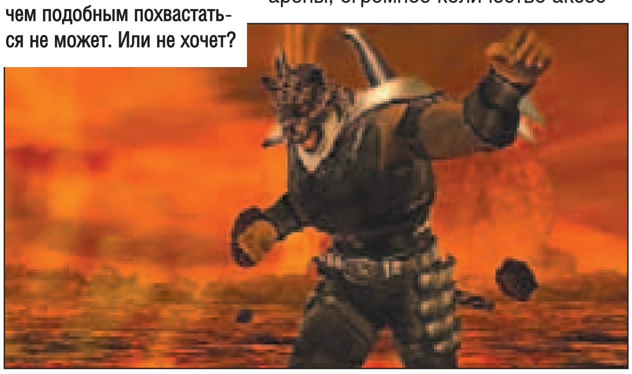
### Правда о мультиплеере

В пресс-релизе написано, что можно играть по сети, но нет ни слова о выходе в Интернет. Действительно, на PSP есть только мультиплеер по технологии AD-HOC. Это означает, что два человека с PSP, находясь недалеко друг от друга, могут установить соединение по Wi-Fi и играть так вдвоем. И точка.
Это тем более странно, что Midway, Capcom, Tecmo и SNK уже успели сделать свои сетевые файтинги на самых разных платформах. Увы, Namco пока ничем подобным похвастаться не может. Или не хочет?

| | |
|---|---|
| ПЛАТФОРМА: | PSP |
| ЖАНР: | fighting |
| ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: | Namco Bandai |
| РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР: | «Софт Клаб» |
| РАЗРАБОТЧИК: | Namco Bandai |
| КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: | до 2 |
| ДАТА ВЫХОДА: | конец 2006 года |

ОНЛАЙН:
http://www.namco.com

Первая версия Tekken 5 вышла в конце 2004 года на аркадных автоматах, а спустя несколько месяцев – и на PlayStation 2. Однако в ней Namco и фанаты обнаружили некоторые недоработки, и ближе к лету 2005 года свет увидела Tekken 5.1. Изменения в ней были незначительными, зато второй апгрейд, Tekken: Dark Resurrection, можно считать по-настоящему обновленной версией игры. Геймеров ждали два абсолютно уникальных персонажа плюс один «старичок», отсутствовавший в Tekken 5, дополнительные арены, огромное количество аксессуаров для героев. Tekken: Dark Resurrection вышла только на аркадных автоматах, а для домашней версии Namco Bandai выбрала портативную консоль от Sony. Благодаря компании «Софт Клаб», мы получили возможность лично опробовать PSP-версию.
Больше всего мы переживали за графику, а зря. Она там, безусловно, лучшая сейчас на платформе. Немногие отличат игру от Tekken 5 на PS2, ведь на экранчике PSP немногочисленные шероховатости не видны. Конечно, если приглядываться, видно, что ступни у бойцов «оквадрачены», а текстуры упрощены (кожа выглядит слегка «резиновой»), но этим придирки и закончатся. Тела персонажей в сложных захватах не проваливаются сквозь друг друга, все очень чистенько – хоть сегодня клади игру на прилавок. Совершенно непонятно, над чем Namco собирается работать оставшиеся до релиза полгода. В нашей демо-версии не было видеороликов, недоделаны меню и закрыты некоторые режимы, зато основное прохождение предстало, так сказать, без купюр – но самое главное уже готово! Есть все бойцы, все удары, все арены – и без глюков!
Зачастую при переносе игры на портативную консоль приходится чем-то жертвовать. В Tekken: Dark Resurrection сохранены все персонажи , боковые и задние броски, костюмы! Кроме того, обещаны режимы, в которых можно зарабатывать деньги на покупку аксессуаров для бойцов, – к сожалению, этого мы проверить не смогли. Сохранены все изменения, внесенные в Tekken 5 в версии Tekken: Dark Resurrection, – помимо шмоток, это баланс приемов. То есть, изменены характеристики одних ударов, до-





МЫ СПЕЦИАЛЬНО РАЗГЛЯДЫВАЛИ БРОСКИ, СТАРАЯСЬ НАЙТИ ГЛЮКИ В СТЫКОВКЕ 3D-ОБЪЕКТОВ. НЕТУ! ВСЕ ОЧЕНЬ ДАЖЕ ЧИСТЕНЬКО – ПОЧТИ КАК НА PS2.

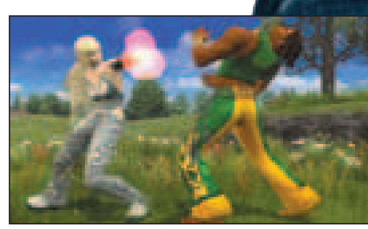


НА БОЛЬШИНСТВЕ СКРИНШОТОВ ИГРУ ЛЕГКО ПРИНЯТЬ ЗА ШИРОКОЭКРАННУЮ ВЕРСИЮ TEKKEN 5 НА PS2 – ТЕ ЖЕ БОЙЦЫ, ТЕ ЖЕ КОСТЮМЫ, ТЕ ЖЕ АРЕНЫ.

## Новые бойцы

В Tekken: Dark Resurrection вернулся старый знакомец – Армор Кинг – и появилась пара новичков. Это девочка-припевочка Лили и русский самбист-зомби Драгунов. Первая дерется странно – какой-то цирковой синтез гимнастики и капойэры, сплошные прямые взмахи... Можно сказать, что они скрестили Кристи с Аской под маской Бритни Спирс. Внешне девочка напоминает «новую кровь» из сериала The King of Fighters – похожа на потускневшую и располневшую Кулу Даймонд. Драгунов тоже явно создавался под влиянием файтингов от SNK. Стиль его боя как будто унаследован от Ральфа и Кларка из Ikari Team – это обилие коротких жестких комбо и «ловящих» ударов, переходящих в заломы и броски. В общем, сей сумрачный дядька порадует ценителей Кинга и Мардука.

бавлены новые. Как раз то, что нужно фанатам файтингов.
Еще мы боялись, что будут проблемы с управлением. В отличие от первых PSP-файтингов, тут время отклика нажатий и вообще отзывчивость кнопок более-менее на уровне – ровно на том уровне, на который в теории способна крестовина PSP. Бойцы отлично слушаются геймеров и резво выполняют простые удары, прокрутка крестовины «на четверть круга» получается легко. Но что-то более сложное – с этим уже проблемы. Специально для поклонников Кинга и прочих «замороченных» бойцов соорудили возможность играть с аналоговой «кнопки» – кому-то это, безусловно, пригодится для сложных «перекатов», но в целом до DualShock далековато. В нашей версии запрограммировать сдвоенные нажатия на шифты было нельзя, но и их на PSP всего два (против четырех на PS2). Конечно, есть люди, которым это и не нужно, но вспомните, как они играют – «по-аркадному», держа геймпад на колене! С PSP такой фокус тоже пройдет, но... Неудобно. И за консоль страшно.
Как мы уже говорили, ни одного из обещанных в пресс-релизе дополнительных режимов в демо-версии не было. Надеемся, что на выставке E3 2006 увидим еще больше, и обязательно расскажем об этом вам, дорогие читатели. ■



### Чего нет в аркадах?

В Tekken: Dark Resurrection для PSP будет все то же, что и на аркадных автоматах, плюс кое-что еще. Это новый открывающий ролик, в котором фигурируют три дополнительных персонажа, несколько однопользовательских режимов, а также некая мини-игра, вроде волейбола или боулинга из консольных Tekken 3 и Tekken Tag Tournament. Кстати, если интересно, на аркадных автоматах графика в Tekken 5 и Tekken: Dark Resurrection не сильно лучше, чем на консолях, – потому что тамошнее железо создано на базе PlayStation 2.



ЗНАМЕНИТЫЙ ЛУГ С РОМАШКАМИ ДА ЛЮТИКАМИ – ОДНА ИЗ НОВЫХ ДЕКОРАЦИЙ TEKKEN: DARK RESURRECTION.



PC | PLAYSTATION 2 | GAMECUBE | XBOX | GAMEBOY ADVANCE | N-GAGE

Автор:
Денис Гусев
gusev@gameland.ru




ЗАКАЗЫВАЕМ НА БАЗЕ БОЛЬШУЮ ПОЖАРНУЮ МАШИНУ. ОНА ВМЕЩАЕТ ШЕСТЬ ЧЕЛОВЕК И ПОЖАРНЫЙ КРАН.


РАЗРЫВАЕМСЯ НА ЧАСТИ: НЕОБХОДИМО УСПЕВАТЬ СЛЕДИТЬ И ЗА ПОЖАРНЫМИ, И ЗА ДОКТОРАМИ.

# Emergency 4: Global Fighters for Life



**Фабиан дель Приоре, композитор:**
«Любой здравомыслящий человек согласится с тем, что город – очень опасное место само по себе, и мы не стали усугублять ситуацию, наводняя его мутантами и бандитами. Мы верим, что бороться с пожарами, стихийными бедствиями и чрезвычайными ситуациями ничуть не менее интересно, чем отражать нашествие инопланетян».

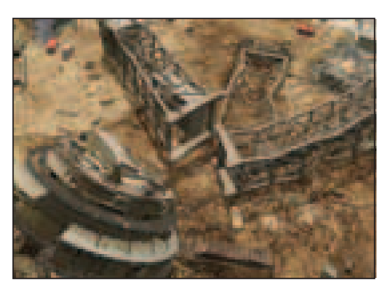
| | |
|---|---|
| ПЛАТФОРМА: | PC |
| ЖАНР: | strategy/management |
| ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: | Take-Two Interactive |
| РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: | GFI / «Руссобит-М» |
| РАЗРАБОТЧИК: | Sixteen Tons |
| КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: | до 2 |
| ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ: | PC |

**ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:**
P4 2.5 ГГц, 1 Гбайт RAM, 3D-ускоритель (128 Мбайт RAM)

**ОНЛАЙН:**
http://www.emergency4.com

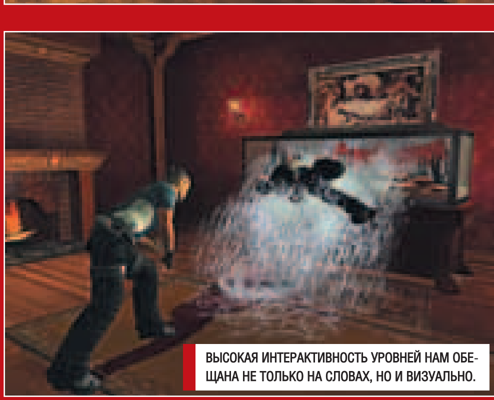
Есть между американской «службой спасения 911» и нашими «01», «02» и «03» одно небольшое, но очень существенное различие: там спасатели все время куда-то торопятся и, самое главное, в большинстве случаев успевают. Как ни посмотришь какой-нибудь зарубежный фильм – все время одна и та же идеальная картинка: по улицам, ревя сиренами, мчатся огненно-красные машины; на месте происшествия слаженно работают бригады медиков; полиция организованно оцепляет территорию.
А у нас: выйдешь на улицу – хорошо если одна пожарная машина за час мимо пронесется, да и то, наверное, потом выяснится, что это ложный вызов, школьники опять расшалились. Приобщиться к зарубежному опыту, приняв участие в различных спасательных операциях, вам позволит Emergency 4: Global Fighters for Life. Схема работы службы «911», по версии Sixteen Tons, такова: в вашем распоряжении специальная тренировочная база на окраине города и непосредственно сам город размером кварталов в десять, не больше. Как только поступает сообщение о ЧП и на дисплее появляется оператор, разъясняющий, что, где и когда случилось, вы заказываете необходимое вам количество работников – пожарные расчеты, «скорые» и полицейские отряды. За каждый вызов бригады вы платите некоторую сумму, зависящую от численности состава. Например, один пожарный без противогаза обойдется вам в 50 кредитов, а один с противогазом в 75. Того или иного сотрудника вы выбираете по ситуации. Если в горящем здании заблокированы двери лифта и требуется помощь инженера, нужно вызывать инженера. Если нет денег на инженера, люди просто-напросто сгорят заживо. Крайне важно умеренно и по делу тратить заработанные кредиты. Затем, снарядив команду, вы выезжаете на место происшествия – обморок у работника свалки, сжигавшего старые покрышки и отравившегося гарью, захват заложников и тому подобное. Сложность в том, что все эти ЧП могут невероятным образом переплетаться. Обычное дело: сумасшедший грозится убить собственную жену – приезжает полиция, но проводит крайне неудачную операцию, и начинается пожар. Из-за пожара высоченный строительный кран подкашивается и обрушивается на купол церкви. Пока вы пытаетесь нацепить наручники на психопата, одновременно стараясь разгрести завалы и потушить огонь, от потери крови умирает раненая жена преступника, а на город падает МКС. Только тогда вы начинаете понимать, почему «скорая» постоянно опаздывает. ■






PANZER ELITE
ACTION
ТАНКОВАЯ ГВАРДИЯ
«Танковый симулятор для всех и каждого.
Простой в освоении, динамичный и с огоньком!»
«PC Игры»
СОРОК ТОНН СТАЛЬНОЙ СМЕРТИ ПОД ВАШИМ КОМАНДОВАНИЕМ
JoWooD
gfi


КАЗАЛОСЬ БЫ, ЗНАМЕНИТЫЙ АКТЕР! А РЕСЛЕРСКИЕ ЗАМАШКИ ВСЕ НИКАК НЕ БРОСИТ...


ВЫСОКАЯ ИНТЕРАКТИВНОСТЬ УРОВНЕЙ НАМ ОБЕЩАНА НЕ ТОЛЬКО НА СЛОВАХ, НО И ВИЗУАЛЬНО.


ПУСТЬ МУСКУЛИСТЫЙ ЗАТЫЛОК ДУЭЙНА И ЗАКРЫВАЕТ СОБОЙ ПОЧТИ ВСЕ ПРОИСХОДЯЩЕЕ, ПО ОСТАТКАМ КАРТИНКИ ВПОЛНЕ МОЖНО ПРЕДСТАВИТЬ, ЧТО ТАКОЕ «ПЕШЕХОДНЫЙ» РЕЖИМ SPY HUNTER.

PC | PLAYSTATION 2 | GAMECUBE | XBOX | GBA | N-GAGE

**Автор:**
**Максим Поздеев**
bw@gameland.ru

| | |
|---|---|
| ПЛАТФОРМА: | PlayStation 2, Xbox |
| ЖАНР: | action/racing |
| ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: | Midway |
| РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: | Vellod Impex |
| РАЗРАБОТЧИК: | Terminal Reality |
| КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: | не объявлено |
| ДАТА ВЫХОДА: | лето 2006 года (Европа) |

ОНЛАЙН:
http://midway.com

# Spy Hunter: Nowhere to Run

**Новые технологии, милая машинка, Дуэйн «Скала» Джонсон и другие прелести – в очередном продолжении знаменитой серии.**

**1983** год запомнился всему цивилизованному миру не только тем, что тогда на свет появился автор сего текста, но и дебютом игры под названием Spy Hunter, в которой увешанная оружием по самый спойлер машина Interceptor («Перехватчик» – как любезно подсказывает нам англо-русский словарь) гоняла негодяев в хвост и в гриву по скоростному шоссе. Шли годы, Spy Hunter обзавелся многочисленным потомством, похорошел и превратился в уважаемый игровой сериал, но суть его оставалась прежней – Interceptor все еще прореживал бандитские группировки при помощи пулеметов. Что в обласканном прессой Spy Hunter (2001) на платформах уходящего поколения, что в его чуть менее удачном сиквеле. И вот, спустя двадцать три года с момента выхода оригинальной игры (кошмар, какие же мы со Spy Hunter старые!) нам, наконец, представилась возможность узнать, кто же все это время сидел за рулем бронированной амфибии.
Вы не поверите, но таинственным водителем оказался сам Дуэйн «Скала» Джонсон – тот самый, что так лихо отвешивал плюхи монстрам в недавней экранизации игры Doom. Именно он наравне с Interceptor станет главным героем новой части Spy Hunter, получившей многозначительный подзаголовок Nowhere to Run. В «Некуда бежать» Дуэйн будет не только крутить баранку и дергать гашетку – на этот раз ему придется выбраться из душного чрева верной машины и на собственном примере показать преступникам, чем времяпрепровождение в «качалке» и здоровое питание лучше криминального образа жизни.
К слову, на роль главгероя Алекса Дэкера нашего Дуэйна «целых два бицепса и лишь одна голова» Джонсона взяли вовсе не за здоровые кулаки, сопоставимые по размеру с хорошей дыней, а потому, что он станет и лицом фильма Spy Hunter, который, если нам сильно повезет, мы увидим в 2007 году.
Управление Дуэйном в Nowhere to Run – точь-в-точь как во всех прочих шутерах с видом от третьего лица – камера за плечами, враги повсюду, а наш «Дьявольский дьявол» Джонсон разъярен и горит желанием надрать

## Две стороны Скалы

Дуэйн Джонсон, по мнению кинокритиков, – очень плохой актер. Он был трижды номинирован на знаменитую Razzie Awards – этакий «антиоскар», который вручается представителям киноиндустрии, сделавшим самую дрянную дрянь в прошлом году. Тем не менее, он очень популярен из-за своего участия в реслинг-шоу, занесен в Книгу Рекордов Гиннеса как самый высокооплачиваемый начинающий актер, сейчас на разных стадиях производства находятся сразу пять картин с его участием. А если перечислить спортивные достижения Дуэйна, а также фильмы, сериалы и ТВ-шоу, в которых он появлялся, то список займет не меньше места, чем вся эта статья.

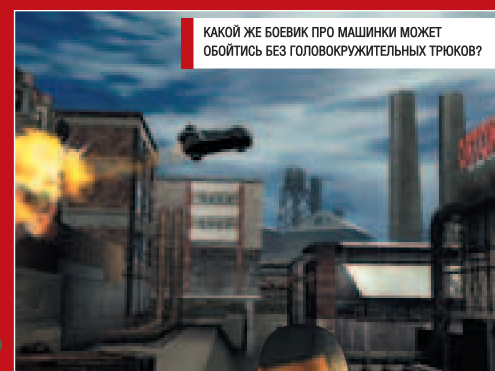




ВРЕМЕНАМИ ЧУДО-МАШИНКА ОЧЕНЬ НАПОМИНАЕТ КОНЦЕПТ-КАРЫ ИЗ ЧИСЛА ТЕХ, ЧТО АВТОМОБИЛЬНЫЕ КОНЦЕРНЫ ЛЮБЯТ ВОЗИТЬ НА РАЗЛИЧНЫЕ ВЫСТАВКИ.



ТРЕХМЕРНЫЕ ИГРЫ СЕРИИ SPY HUNTER ВСЕГДА НАПОМИНАЛИ ЭТАКИЙ «BURNOUT С ПУЛЕМЕТАМИ»...



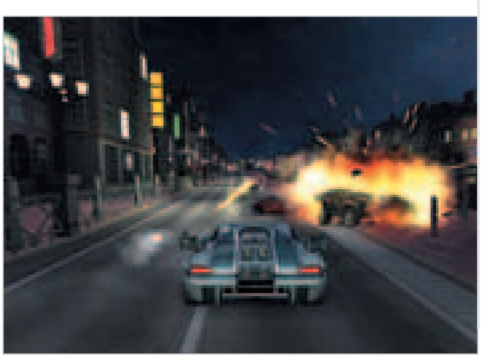
КАКОЙ ЖЕ БОЕВИК ПРО МАШИНКИ МОЖЕТ ОБОЙТИСЬ БЕЗ ГОЛОВОКРУЖИТЕЛЬНЫХ ТРЮКОВ?

## Как делают героев

Чтобы наш любимец Дуэйн «Морда кирпичом» Джонсон не выглядел в игре этаким буратиной, разработчики привлекли к созданию его модели всамделишных профессионалов из компании Realscan 3D. Эта американская контора зарабатывает на жизнь тем, что изготавливает фотореалистичные цифровые копии живых людей для спецэффектных сцен в кинофильмах, рекламе и – почему бы и нет! – видеоиграх. Для переноса образа душки Дуэйна в цифровой формат использовалась новая технология под названием RealCapture, которая, насколько мы поняли, в процессе работы делает с «пациентом» страшные вещи, но на выходе дает очень и очень качественную модель. Именно такая копия Скалы и будет бегать по трехмерному миру Spy Hunter. К слову, Realscan не новичок на рынке – компания уже успела поработать и с Disney, и с Nintendo, и с небезызвестным Джерри Брукхаймером, так что за качество их работы можно не волноваться.



**Джонсон дрянной актер, но в игре его мастерство по этой части не потребуется, а вот умение дать в морду – очень даже!**



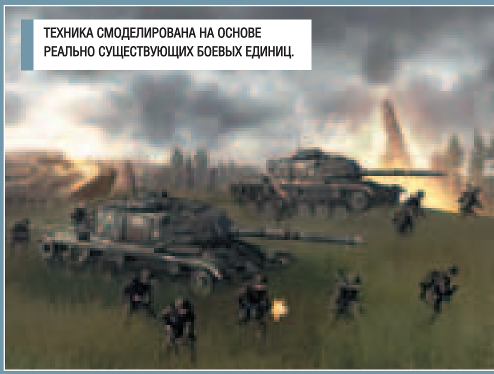
КРОВАВАЯ РАЗБОРКА С «ХАММЕРОМ», КАК И ПОЛОЖЕНО, ЗАВЕРШИЛАСЬ БЕЗОГОВОРОЧНОЙ ПОБЕДОЙ ДОБРА.

окружающим то, до чего удастся дотянуться. Что касается «автомобильной» части игры, то она сохранит лучшие традиции Spy Hunter поколения «Три Дэ». Способный перевоплощаться в лодку и мотоцикл (а может, и еще во что-нибудь, кто этих разработчиков знает) Перехватчик гоняет по улицам и палит из всех доступных стволов, уничтожая врагов и круша муниципальную собственность. Вообще-то, Дуэйн «я очень-очень суровый мужчина» Джонсон – это замечательно. Пусть он и дрянной актер, но в игре его мастерство по этой части не потребуется, а вот умение дать в морду – очень даже. И тот кусок Spy Hunter, в котором наше внимание сосредоточится на обаятельном здоровяке, выглядит весьма приятственно. Но когда Дуэйн садится за руль... Скажем так: если судить по имеющимся на данный момент материалам, это далеко не Gran Turismo и не Burnout 3 – наш бронированный дом на колесах все такой же обшарпанный и мятый, окружающие пейзажи до неприличия унылы, а взрывы и прочие спецэффекты не более чем обыкновенны. Конечно, расстраиваться по этому поводу не стоит. До окончания работ еще танкер времени, и к выходу неприятный осадок от средненькой графики может растаять, как утренний туман при свете солнца. К тому же, автобоевику запредельного качества внешний вид, серьезная физика и прочие обязательные атрибуты автосимуляторов не очень-то и нужны – если в игре будут ураганный экшн, злобный драйв и сверхвысокие скорости, то ну ее к Дуэйну Джонсону, эту графику. ■

## «Убить всех сразу, сир?»

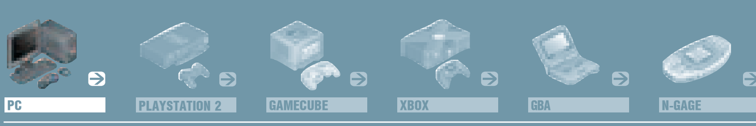
Список оружия Interceptor, в лучших традициях серии Spy Hunter, весьма скромен и во многом привычен. Самое яркое нововведение: на машине будет присутствовать salvo weapon – новый тип оружия, позволяющий атаковать сразу несколько целей. Во время его использования секундная стрелка любезно замедлит свой бег, что позволит игроку прицелиться сразу в парутройку супостатов. К слову, рапид пойдет в дело не только для наведения оружия – особо зрелищные моменты игры также будут показываться в замедлении.




ТЕХНИКА СМОДЕЛИРОВАНА НА ОСНОВЕ РЕАЛЬНО СУЩЕСТВУЮЩИХ БОЕВЫХ ЕДИНИЦ.


ВЕЗДЕХОД-АМФИБИЯ В ДЕЙСТВИИ.


В БУДУЩЕМ ГОДУ ГРАФИКА В RTS БУДЕТ ИМЕННО ТАКОЙ. ПОКА ОФИЦАЛЬНЫХ ТРЕБОВАНИЙ К КОМПЬЮТЕРУ НЕТ, НО ВСЕ И ТАК ЯСНО. КОПИМ ДЕНЬГИ.




Автор:
**Роман «ShaD» Епишин**
shad@gameland.ru



| | |
|---|---|
| ПЛАТФОРМА: | PC |
| ЖАНР: | RTS |
| ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: | VU Games |
| РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: | не объявлен |
| РАЗРАБОТЧИК: | Massive Entertainment |
| КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: | до 16 |
| ДАТА ВЫХОДА: | II квартал 2007 года |

ОНЛАЙН:
http://www.worldinconflict.com/

# World in Conflict

**Очередная война между СССР и США куда серьезней заварушек в духе Red Alert. И гораздо зрелищнее!**

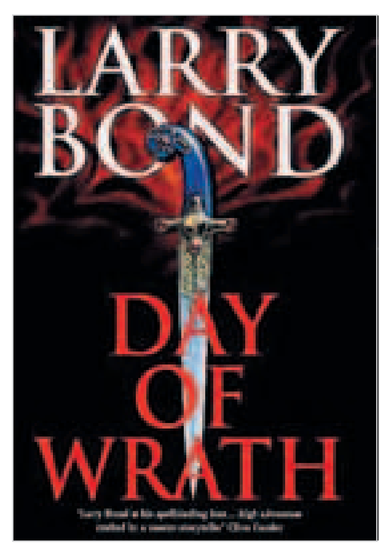
«А что, если?» – этот вопрос лежит в основе сюжета многих игр. А что, если на Землю нападут пришельцы? А что, если человечество погибнет в результате ядерного взрыва? Massive Entertainment избрала не самое популярное, но все же любопытное «если»: а что, если Соединенные Штаты Америки выступят против Советского Союза? World in Conflict обещает занимательное путешествие в прошлое, которого на самом деле никогда не было. В альтернативной истории «холодная» война к 1989 году изрядно разогрелась и переросла в открытое противостояние. Танки Союза вошли в США...

## ЛЕС РУБЯТ – ЩЕПКИ ЛЕТЯТ

Massive Entertainment, снискавшая любовь и славу благодаря двум частям Ground Control, решила отказаться от создания уже поднадоевшей фантастики. По словам разработчиков, они давно хотели сделать игру о современной войне. Тем не менее, основному принципу студия не изменяет: в World in Conflict строить и собирать ресурсы не придется. Все необходимое не добывается, а выдается непосредственно перед началом операции. На какие нужды вы потратите «правительственный грант», никого не волнует, лишь бы это были разумные траты. Сражаться предстоит на стороне США. А как иначе?! Ведь помогать русским в борьбе с Демократией аморально! Так, вероятно, считают в Massive Entertainment, хотя какое им, шведам, дело до многолетнего недоверия между СССР и Штатами?
В боях принимают участие армии Америки, Советского Союза и коалиционных сил НАТО (читай, Европы). Ожесточенные сражения происходят и на земле и в воздухе: внизу хозяйничают танки и пехота, а небом правят реактивные истребители и вертолеты. Создатели игры делают ставку на скоротечные столкновения, успех которых зависит, в первую очередь, от тактического гения полководца. Поскольку численным превосходством ни одна из сторон похвастаться не может, остается лишь грамотно собирать войска. Разработчики приводят в пример пехоту. Когда боевые действия разворачиваются в лесу или городе, наступает звезд-

### Лэрри Бонд предполагает...

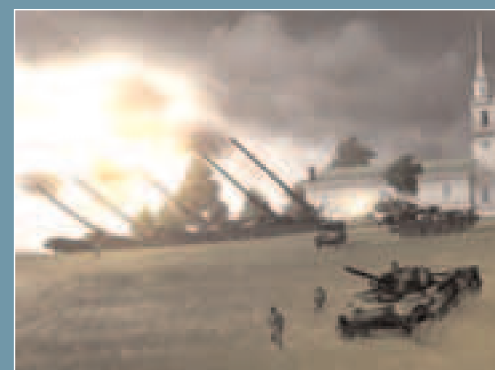
**Несмотря на мультиплеерную направленность World in Conflict, студия Massive Entertainment не поскупилась на сценариста. Им стал Лэрри Бонд (Larry Bond), известный «за бугром» писатель, специализирующийся на анализе возможных геополитических конфликтов. Вместе с Томом Клэнси он работал над романом Red Storm Rising, повествующим о гипотетической войне НАТО и стран Варшавского Договора. Самостоятельно Лэрри выпустил пять книг: Red Phoenix, Vortex, Cauldron, The Enemy Within и Day of Wrath. В них он затронул тему конфронтации Северной и Южной Кореи, предположил, каким будет исход революции в Южной Африке, коснулся проблемы мирового терроризма и даже стравил США с Францией!**





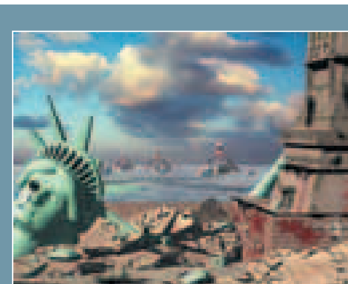
РАЗРАБОТЧИКИ ОБЕЩАЮТ ПОЛНУЮ ИНТЕРАКТИВНОСТЬ. ЧТО БУДЕТ, ЕСЛИ ВЗОРВАТЬ ПЛОТИНУ?!

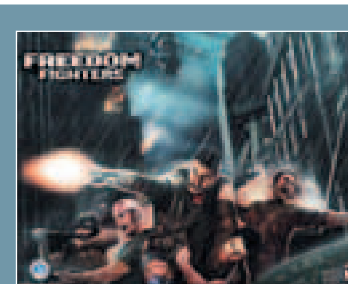




## Боятся – значит, уважают!

World in Conflict – далеко не первая вариация на тему «СССР против США». Самая известная RTS-серия, сталкивающая две сверхдержавы, – это Command & Conquer: Red Alert. По задумке сценаристов Westwood, Советский Союз двинул на Штаты все свои войска, подкрепив атаку телепатическим ударом по американскому командованию. Сразиться с коммунистами можно и в боевике Freedom Fighters от IO Interactive. По сюжету игры, СССР побеждает во Второй мировой, испепелив Берлин в атомном огне. К 1953 году Советы покоряют всю Европу, в 1961 на Кубе размещают русские ракеты, а в 1996 антиамериканскую коалицию пополняет Мексика. Обложив Штаты со всех сторон, советские войска оккупируют Нью-Йорк. Игрок же возглавляет партизанское сопротивление интервентам. Freedom Fighters отгремела три года назад, но интерес к «красной угрозе» до сих пор не утих.






**Игровой мир полностью интерактивен. Хорошая артподготовка сровняет с землей любой город и под корень вырубит лес.**



ДАЛЬНОБОЙНАЯ АРТИЛЛЕРИЯ ОТКРОЕТ ПУТЬ К ПОБЕДЕ.

ный час солдат. Скрываясь в зданиях и за густым кустарником, они имеют огромное преимущество и могут здорово потрепать врага. Но на просторе пехоте лучше не показываться, танки противника и мокрого места от солдат не оставят.

А пустынным в World in Conflict легко становится любой пейзаж. Вооружившись технологией Masstech, программисты студии творят чудеса не только с анимацией, детализацией и спецэффектами, но и с физикой. Игровой мир полностью интерактивен. Хорошая артподготовка сровняет с землей любой город и под корень вырубит лес. Учитывая, что помимо обычной пиротехники нам выдадут ядерное оружие, столкновения с противником обещают быть масштабными и зрелищными.

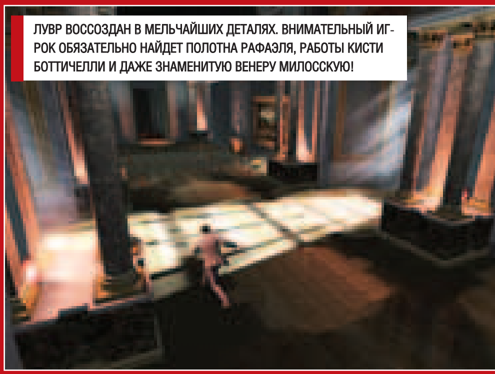
### ШВЕДСКИЙ DEATHMATCH

Несмотря на смелый сценарий, сюжетная линия находится далеко не на первом месте. Разработчики взяли курс на сильный мультиплеер, благо, сетевые возможности Masstech не уступают графическим. Студия еще не готова обсуждать отдельные режимы, однако уже определилась с максимальным числом участников. В борьбе за победу смогут сойтись до шестнадцати «генералов». При этом вариант Capture the Flag и King of the Hill не пройдет – шведы признают только серьезные матчи! Хотя до весны 2007 года мнение дизайнеров может не раз измениться. Обещаем держать вас в курсе событий! ■

## Разделяй и властвуй

Шведы из Massive Entertainment не только отказались от «несерьезных» сетевых режимов, но и внесли значительные коррективы в традиционный мультиплеер. Обычно под шестнадцатью участниками матча подразумевается шестнадцать самостоятельных игроков, воюющих по принципу «каждый сам за себя». В World in Conflict враждующих сторон всего две, однако за каждую может выступать до восьми генералов. При этом обязанности делятся поровну: кто-то руководит артиллерией, кто-то пехотой и так далее. Словом, настоящая армия!





ЛУВР ВОССОЗДАН В МЕЛЬЧАЙШИХ ДЕТАЛЯХ. ВНИМАТЕЛЬНЫЙ ИГРОК ОБЯЗАТЕЛЬНО НАЙДЕТ ПОЛОТНА РАФАЭЛЯ, РАБОТЫ КИСТИ БОТТИЧЕЛЛИ И ДАЖЕ ЗНАМЕНИТУЮ ВЕНЕРУ МИЛОССКУЮ!



ЧЬЕ ЖИЛИЩЕ СТОЛЬ НЕОБЫЧНО ОБСТАВЛЕНО? СТРАННОЕ МЕСТО... ЗАГАДОЧНОЕ...



РОБЕРТУ И СОФИИ ПРЕДСТОИТ СТОЛКНУТЬСЯ СО СМЕРТЕЛЬНОЙ ОПАСНОСТЬЮ, ПРЕСЛЕДОВАВШЕЙ КАЖДОГО, КТО ЗНАЛ СЕКРЕТЫ ЛЕОНАРДО ДА ВИНЧИ. НО И ЭТО НЕ ЕДИНСТВЕННАЯ ПРЕГРАДА НА ИХ ТЕРНИСТОМ ПУТИ...

PC | PLAYSTATION 2 | GAMECUBE | XBOX | GBA | N-GAGE

**Автор:**
**Андрей Загудаев**
zizu-rb@yandex.ru

| | |
|---|---|
| ПЛАТФОРМА: | PC, PlayStation 2, Xbox |
| ЖАНР: | action/adventure |
| ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: | 2kGames |
| РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР: | не объявлен |
| РАЗРАБОТЧИК: | The Collective |
| КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: | 1 |
| ДАТА ВЫХОДА: | 15 мая (PS2),19 мая (PC, Xbox) |

**ОНЛАЙН:**
http://www.2kgames.com/davincicode

# The Da Vinci Code

## История Роберта Лэнгдона: Игророман от Дэна Брауна?

Миллионы проданных экземпляров. Бестселлер, запрещенный самим Ватиканом. Единственный в мире соперник «Гарри Поттера» по популярности. 19 мая «Код да Винчи» станет еще и фильмом с Томом Хэнксом и Жаном Рено в главных ролях. Как водится, без игры не обойтись...

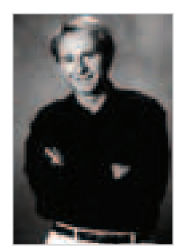
В игре все как в романе. Завязкой послужил ночной звонок, известивший Роберта Лэнгдона, гарвардского профессора иконографии и истории религии, об убийстве в Лувре. Возле тела убитого (Жак Соньер, хранитель музея) найдена зашифрованная записка, ключи к которой сокрыты в работах Леонардо да Винчи... А ведь Лэнгдон приехал в Париж именно для встречи с Соньером – он уже втянут в это дело.

В качестве главного подозреваемого. Нам предстоит с помощью Лэнгдона, а также Софи Неве, внучки убитого, разгадать величайшую тайну человечества – местонахождение великих христианских святынь, приносящих неземные власть и богатства. Сотрудники 2kGames уверяют, что помогать главным героям будет очень интересно. Вместе с Робертом и Софи мы посетим такие известные места, как Лувр и Вестминстерское аббатство, «воссозданные с невероятной точностью». Как обещают разработчики, в игре нас занесет даже туда, куда ни книга, ни фильм не водили, да и героев представят больше, чем можно было ожидать. Нужны эти новшества якобы для того, чтобы в истории, которую знает сегодня почти каждый, присутствовал элемент неожиданности – неразгаданные еще загадки и тайны.

Несмотря на скорый выход, подробности игрового процесса все еще держатся в секрете. Известно лишь, что игроку предстоит не только встречаться лицом к лицу со своим врагом, но и участвовать в сумасшедших погонях, и на практике демонстрировать умение оставаться незамеченным (какой же блокбастер без stealth-элементов?). Ну а что главное? Конечно, головоломки! Специально для их разработки приглашали Чарльза Сесила, в прошлом – ведущего дизайнера сериала Broken Sword. Наш герой столкнется с самыми разнообразными загадками, которые в той или иной степени помогут в решении основной задачи игры – нахождении Священного Грааля.

Пока игра выглядит вполне опрятной: достоверные интерьеры, неплохие текстуры и приличные 3D-модели персонажей вселяют надежду, что финальная версия будет приятна не только для ума, но и для глаз. ■

### История одного парня...



Дэн Браун родился 22 июня 1964 года в Нью-Гэмпшире (США), отец его был профессором математики, мать – профессиональным музыкантом. В 1998 году писатель, которого всегда интересовали философия, история религий, криптография и тайные организации, опубликовал свой первый роман-триллер – «Цифровая крепость» (Digital Fortress). Дальнейшие его произведения также создавались «на стыке жанров»: в 2000 году свет увидел интеллектуальный конспирологический детектив «Ангелы и демоны» (Angels and Demons), а в 2001 году – триллер «Точка обмана» (Deception Point). Двумя годами позже приключения профессора Роберта Лэнгдона из «Ангелов и демонов» были продолжены романом «Код да Винчи»; в первый же день после публикации он был распродан в количестве 6 тысяч экземпляров, а общий мировой тираж бестселлеров Дэна Брауна (переведенных на 40 языков) приближается к 40 миллионам экземпляров. Кинокомпания Sony Pictures купила права на экранизацию «Кода да Винчи» за 8 миллионов долларов. Неудивительно, что критики называют «Код да Винчи» самой успешной книгой последнего десятилетия.





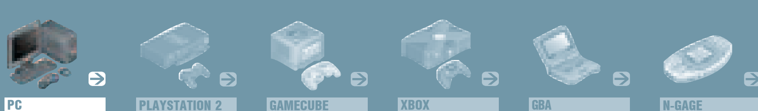
БРЕВНА ВЕЗЕМ НА ЛЕСОПИЛКУ. ДОСКИ С ЛЕСОПИЛКИ – НА МЕБЕЛЬНУЮ ФАБРИКУ.



ПОХОЖЕ, FIRAXIS ОПЯТЬ ИСПОЛЬЗУЕТ ДВИЖОК PIRATES! И CIVILIZATION IV.



ВСЕ ФОНОВЫЕ ОБЪЕКТЫ АНИМИРОВАНЫ. НО ЧЕЛОВЕЧКОВ ПОЧЕМУ–ТО НЕ ВИДНО.




Автор:
**Илья Ченцов**
chen@gameland.ru

| | |
|---|---|
| ПЛАТФОРМА: | PC |
| ЖАНР: | management |
| ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: | 2K Games |
| РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: | не объявлен |
| РАЗРАБОТЧИК: | Firaxis Games |
| КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: | не объявлено |
| ДАТА ВЫХОДА: | октябрь 2006 |

**ОНЛАЙН:**
http://www.firaxis.com/games/game_detail.php?gameid=12

# Sid Meier's Railroads!

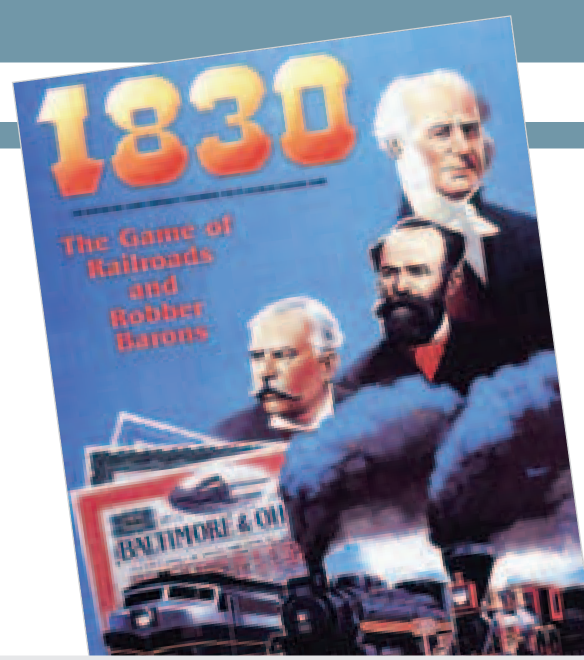
## Тише едешь – дальше будешь.

На свете существует немало удивительных явлений, которые всегда притягивают внимание человека. Так, никогда не ослабевает интерес к Великой Римской империи, динозаврам, пиратам и паровозам. Похоже, Сид Мейер эту страсть разделяет. Создать хорошую игру о динозаврах у него не получилось, зато с пиратами повезло намного больше. Сейчас разработчики компании Firaxis Games трудятся над собственной Римской империей – игра получит название CivCity: Rome, – а также над проектом Sid Meier's Railroads.

Иначе эту игру можно было назвать «Железнодорожной цивилизацией». Вам предстоит развивать собственную транспортную империю, прокладывая рельсы от одного города к другому, а мосты, станции и железнодорожные стрелки сами появятся там, где нужно. Со временем города разрастутся, возникнет необходимость перевозить все больше и больше пассажиров и грузов, и вам станут доступны дизельные и электрические локомотивы. Разработчики обещают воссоздать более 30 моделей паровозов, начиная с «Планеты» Джорджа Стефенсона и заканчивая современными скоростными экспрессами. При желании можно будет разработать дизайн собственного паровоза.

А в роли противников выступят исторические деятели. Например, вам предстоит соперничать с Джоном П. Морганом и Корнелиусом Вандербилтом. Неинтересно сражаться с давно почившими богачами? Позовите на помощь друзей, либо устройте компьютерную дуэль. Если же захочется помериться силами с наркомом путей сообщения Лазарем Кагановичем или принять участие в строительстве БАМа, флаг вам в руки! С помощью встроенного редактора можно создавать не только новые карты, но и целые сценарии. Устали от экономики и вечного соперничества? Погоняйте паровоз по просторам своей мечты просто ради эстетического удовольствия. В списке обещанного разработчиками не хватает разве что паровоза из фильма «Назад в будущее III».

Но если он окажется в финальной версии игры, мы вам обязательно об этом расскажем. ■

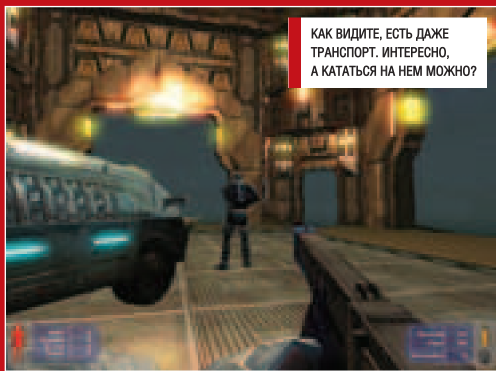



### Картонные рельсы, бумажные поезда

Sid Meier's Railroads! – новое воплощение старых идей. По сути, игра продолжает традиции вышедшей в 1990 году Sid Meier's Railroad Tycoon. Эта игра, в свою очередь, создавалась на основе настольной игры 1830 фирмы Avalon Hill, которая, кстати, имела свое собственное компьютерное воплощение под названием 1830: Railroads & Robber Barons. Круг замкнулся, когда компания Eagle Games, создавшая такие настольные игры, как Civilization и Age of Mythology, выпустила настольную версию Railroad Tycoon. Ожидает ли подобная судьба Sid Meier's Railroads!? Вполне возможно.



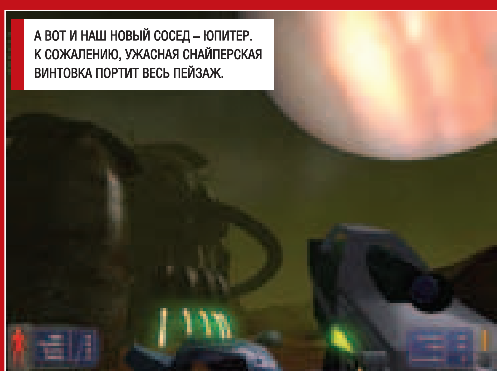
ГЕНЕРАЛЬНЫЙ СПОНСОР
adidas
"ФУТБОЛЬНЫЙ МЕНЕДЖЕР"!
СОЗДАЙ СВОЮ КОМАНДУ ИЗ РЕАЛЬНЫХ ИГРОКОВ И ПРИВЕДИ ЕЕ К ПОБЕДЕ
ТЫ ПОЛУЧАЕШЬ $135 МИЛЛИОНОВ
на приобретение игроков российской премьер-лиги при регистрации на сайте www.total-football.ru. Игра стартует с первым туром чемпионата российской премьер-лиги и финиширует матчами 30-го тура. Твоя команда должна состоять из 11 основных игроков, 4-х запасных и главного тренера. Количество замен в команде не ограничено. Стоимость команды на весь сезон - $4,99.
Подробности на сайте
www.total-football.ru
Играть можно с мобильного телефона на wap.total-football.ru
ГЛАВНЫЙ ПРИЗ – ПОЕЗДКА НА ФИНАЛ ЛИГИ ЧЕМПИОНОВ 2006/07
ПРИЗЫ
По итогам месяца (май, июль, август, сентябрь, октябрь, ноябрь) приз получает лучшая команда данного периода. Также поощряется лучшая команда по итогам каждого тура чемпионата российской премьер-лиги. Даже не очень удачный старт не лишает вас шансов на успех!
С 15 мая стартует Футбольный менеджер посвященный Чемпионату мира 2006
BECKHAM+10
adidas.com/football



КАК ВИДИТЕ, ЕСТЬ ДАЖЕ ТРАНСПОРТ. ИНТЕРЕСНО, А КАТАТЬСЯ НА НЕМ МОЖНО?



НЕУЖЕЛИ ЭТОТ ПРЯМОУГОЛЬНИК С ОТВЕРСТИЯМИ И ЕСТЬ ОРУЖИЕ ВСЕМИРНОГО ВОЕННОГО АЛЬЯНСА?



А ВОТ И НАШ НОВЫЙ СОСЕД – ЮПИТЕР. К СОЖАЛЕНИЮ, УЖАСНАЯ СНАЙПЕРСКАЯ ВИНТОВКА ПОРТИТ ВЕСЬ ПЕЙЗАЖ.




**Автор:**
**Александр Краснов**
orcy@gameland.ru



| | |
|---|---|
| ПЛАТФОРМА: | PC, PlayStation 3, Xbox 360 |
| ЖАНР: | FPS/RTS/RPG |
| ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: | не объявлен |
| РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: | не объявлен |
| РАЗРАБОТЧИК: | Star Cave Studios |
| КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: | тысячи |
| ДАТА ВЫХОДА: | 2007 год |

**ОНЛАЙН:**
http://www.terrathegame.com

# Terra: Formations

## Еще один проект для консолей нового поколения, призванный угодить всем и каждому. На этот раз – онлайновый.

Попытки разработчиков создать новый жанр из всего, что попадется под руку, обычно настораживают. Но у ирландской компании Star Cave Studios есть шанс на успех – в ее руках технологии консолей следующего поколения. Воодушевленные разработчики уже придумали определение для нового проекта Terra: Formations – «глобальная онлайновая мультимедиа-игра».

Даже самый искушенный игрок обнаружит здесь то, что ему обязательно понравится.

Предпочитаете лихие перестрелки и чтоб арсенал в рюкзак не влезал? Добро пожаловать в режим шутера с видом от первого лица. Любителям поломать голову над картой местности будет предложена стратегия в реальном времени. Ну а инженеры и исследователи займутся разработкой новых технологий и ремонтом техники. Игровой режим зависит от выбранного при создании персонажа класса: солдат, военачальник или ученый. Пока неизвестно, дадут ли игрокам воевать между собой – и как стратегия в этом случае сочетается с FPS.

К счастью, сражения с искусственным интеллектом никто не отменял. Для этого создана полноценная кампания с нехитрым сюжетом и набором связанных между собой миссий. А история такова. В 2157 человечество исчерпало все ресурсы родной планеты и оказалось на грани исчезновения. Но из пепла догорающей цивилизации возникла новая сила – Всемирный военный альянс по видоизменению планет (те самые терраформации). Наиболее отчаянные представители Альянса отправились покорять Европу – один из спутников планеты Сатурн. И не успели справить новоселье, как новая напасть – недружелюбная инопланетная раса. Наша задача – не позволить завоевателям уничтожить колонию и – да, вы угадали – который раз спасти человечество.

Игра появится еще не скоро, и пока обещаниям создателей веришь с трудом. Будем надеяться, что разработчикам хватит времени, чтобы полностью пристроить к делу мощь нового «железа» от Sony и Microsoft. ■

### Закрой личико!

**Хотя Terra: Formations выйдет на самых мощных платформах, сейчас похвастать красивой картинкой проект не может. Пока что оружие больше напоминает пластиковые игрушки, а не настоящие стволы, текстуры размыты, освещение тоже неважное. Даже модели главных персонажей совершенно не проработаны. Можно лишь предположить, что перед нами скриншоты из очень сырой версии игры, поэтому не будем придавать им большого значения.**





1С
АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ
МУЛЬТИМЕДИА
ЯЙЦА
СОСЕДА
ФАБЕРЖЕ
© 2006 ЗАО «1С». Все права защищены.
© 2006 О. Корастелев. Все права защищены.

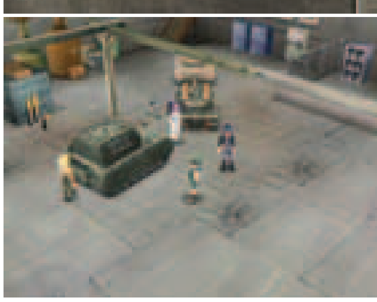
Кратос вновь сражается с десятками разнообразных тварей, от циклопов до трехголовых церберов. Кости хрустят и кровь льется рекой – какой же Бог Войны обойдется без насилия!

## METAL SAGA

| | |
|---|---|
| ПЛАТФОРМА: | PlayStation 2 |
| ЖАНР: | RPG |
| ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: | Atlus |
| РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР: | не объявлен |
| РАЗРАБОТЧИК: | Success |
| КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: | 1 |
| ДАТА ВЫХОДА: | весна-лето 2006 года (США) |

http://www.atlus.com


ИНОГДА ПЕРСОНАЖИ ПОКИДАЮТ КАБИНЫ ТАНКОВ, В ТОМ ЧИСЛЕ – И В ПЫЛУ СРАЖЕНИЯ.





**В недалеком будущем, пытаясь спасти планету от загрязнения, человечество создало суперкомпьютер по имени Ной. Однако гениальная машина, недолго думая, ополчилась против своих создателей. Всего за несколько дней Ной уничтожил миллионы людей; уцелеть посчастливилось очень немногим. Теперь перед выжившими стоит непростая задача – одолеть бесчисленных роботов и кровожадных монстров, порожденных Ноем.**
Игрок возьмет на себя роль молодого Охотника (Hunter) – одного из воинов, обученных сражаться с чудовищами. Арсенал Охотников невелик, ведь большинство технологий было утеряно после восстания Ноя. И все же люди нашли выход из положения, приспособив для ведения боевых действий танки, уцелевшие во время глобальной катастрофы. Пусть на вид эти машины довольно потрепаны, они обеспечивают бойцов крепкой броней и немалой огневой мощью. Кроме того, любой танк позволено переделать «под себя», если он чем-либо вас не устраивает. Хотите заменить броню, основное и вспомогательное оружие, поставить новый двигатель? Пожалуйста! Главное, чтобы хватило денег и запчастей. Экспериментировать разрешат и с обычными предметами, которые пригодятся при выполнении различных заданий. А их, между прочим, запланировано несколько сотен. Еще авторы обещают до кучи дюжину мини-игр и несколько концовок, дабы у игроков был стимул для многократного прохождения. ■

**Red Cat** chaosman@yandex.ru

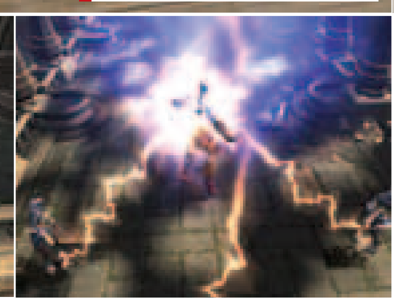
## GOD OF WAR 2

| | |
|---|---|
| ПЛАТФОРМА: | PlayStation 2 |
| ЖАНР: | action/adventure |
| ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: | SCEE |
| РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР: | «Софт Клаб» |
| РАЗРАБОТЧИК: | SCEA |
| КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: | 1 |
| ДАТА ВЫХОДА: | начало 2007 года |

http://us.playstation.com


ХОТЯ КРАТОС ТЕПЕРЬ И БОГ, МАГИЕЙ ОН ПОЛЬЗУЕТСЯ ДОСТАТОЧНО РЕДКО. ЗАТО КАК МЕТКО!





**Мало кто сомневался, что феноменальная God of War рано или поздно обзаведется продолжением. Интрига заключалась в другом: когда именно разработчики закончат трудиться над новой главой эпопеи о кровожадном и бесстрашном воине Кратосе, и на какой платформе состоится премьера. Прошедшая в марте Game Developers Conference дала ответы на эти и некоторые другие вопросы. Знайте, новоявленный Бог войны уже в пути!**
Важная новость – поклонникам GoW необязательно откладывать деньги на PlayStation 3, так как создатели игры решили повременить с переходом на новое железо. Сиквел появится, по предварительным данным, в начале следующего года, эксклюзивно для PS2. Такой «ход конем» в Sony мотивируют заботой о тех, кто еще морально не готов к кардинальным переменам. Соответственно, ждать грандиозного скачка качества графики уже не приходится: если в God of War 2 и будет что-то доработано и улучшено, то исключительно по мелочи. Детали сюжета разработчики пока держат в строжайшем секрете: зачем Кратосу понадобилось слезать с безопасного и уютного Олимпа, все еще неясно. Зато уже сейчас очевидно, что игровой процесс, в общем и целом, останется прежним. Как и раньше, протагонист сражается с десятками разнообразных тварей, от циклопов до трехголовых церберов, используя холодное оружие и магию богов.
И, само собой, кости хрустят и кровь льется рекой – какой же Бог Войны обойдется без насилия! ■

**Red Cat** chaosman@yandex.ru



**Brothers In Arms Hell's Highway (PC, PS3)**

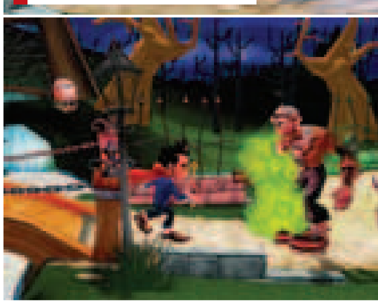
Новая часть тактического сериала использует сверхтехнологичный движок Unreal Engine 3 и повествует о Market Garden – крупнейшей десантной операции Второй мировой, проводившейся в 1944 году в Голландии. Мы снова встретим сержантов Мэтта Бэйкера и Джо Хартсока.

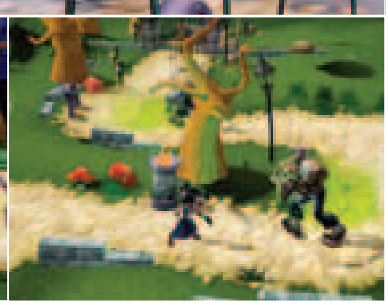
## DRACULA TWINS

| | |
|---|---|
| ПЛАТФОРМА: | PC |
| ЖАНР: | platform |
| ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: | не объявлен |
| РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР: | не объявлен |
| РАЗРАБОТЧИК: | Legendo Entertainment |
| КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: | 1 |
| ДАТА ВЫХОДА: | весна 2006 года |
| ОНЛАЙН: | http://www.legendo.com |



ПРОНИКНУТЬ В ЗАМОК НЕПРОСТО. ПОВСЮДУ ХИТРОУМНЫЕ ЛОВУШКИ.





**Шведская компания Legendo Entertainment анонсировала новый проект – Dracula Twins, юмористическую версию романа Брема Стокера «Дракула». На этот раз нам предстоит играть не за самого графа, а за его малолетних отпрысков. Что ж, из двух зол выбираем меньшее.**

Безумный профессор Лайфласт очень хочет стать бессмертным. А для создания эликсира вечной жизни ему необходим необычный ингредиент – кровь вампира. Ясным днем, пока члены семьи Дракулы мирно посапывали в своих гробах, профессор проник в фамильный замок и похитил старого графа. Близнецам Драку и Дракане удалось сбежать. Сумасшедший ученый захватил замок, установил повсюду хитроумные ловушки и нанял целую армию охотников на вампиров. Но и этого ему показалось мало. Он оживил всех мертвецов с близлежащего кладбища, и теперь не только замок, но и подступы к нему контролируют помощники подлого Лайфласта. Юным вампирятам предстоит вернуться в оккупированный дом, сразиться с многочисленными врагами, накостылять профессору и спасти плененного отца. К счастью, у близнецов есть разнообразные заклинания и огромное желание вытащить папашу из передряги. Проходить игру можно будет либо за Драка, либо за его сестру Дракану, и применять возможности обоих. Разработчики обещают классический аркадный геймплей, около сорока локаций, красочные заставки и удобную систему обучения. ■

**Елена Бологова** deadleaves@mail.ru

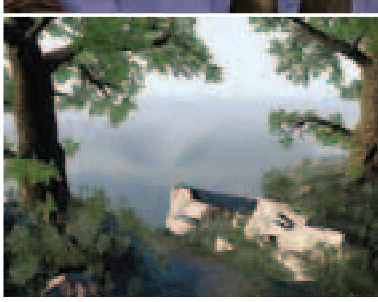
Судя по всему, нас ждет action/adventure в лучших традициях Rune и Die by the Sword, что можно только приветствовать.

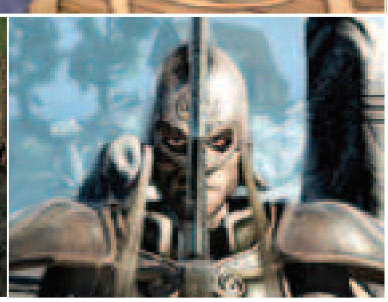
## BEOWULF

| | |
|---|---|
| ПЛАТФОРМА: | PC, Xbox 360, PlayStation 3 |
| ЖАНР: | action / adventure |
| ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: | не объявлен |
| РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР: | не объявлен |
| РАЗРАБОТЧИК: | 4HEAD Studios |
| КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: | 1 |
| ДАТА ВЫХОДА: | 4й квартал 2006 года |

http://www.gamesfoundation.com/beowulf


ТАК, ПО ВЕРСИИ 4HEAD STUDIOS, ВЫГЛЯДИТ ЛЕГЕНДАРНЫЙ ВОИН БЕОВУЛЬФ.





**Компания 4HEAD Studios работает над проектом по мотивам древней англо-саксонской легенды о странствиях воина Беовульфа. Легенда о великом викинге родилась в средние века, передавалась из уст в уста, повествуя о былых сражениях и языческих богах, и стала источником вдохновения для многих авторов. Так, например, в этому году выходит фильм «Беовульф и Грендель».**

Скандинавия. Год 600. Легендарный воин Беовульф из клана Гитов, сразив тролля Гренделя, давно отравлявшего жизнь датскому королю Хротгару, приобретает вместе с богатством всенародную славу. Но прокладывать путь к признанию и уважению одним лишь мечом не удастся. Став сперва военачальником, а затем наследником трона, Беовульф должен не только защищать своих поданных, но и доказать, что он не просто воин, а еще и мудрый правитель, и искусный дипломат. Во всех подвигах герою помогает таинственная раса Улфов. Но как долго продлится этот странный союз? Разработчики обещают полностью перенести мир скандинавских легенд в 3D. Нас ждут невероятные путешествия по северным землям, сражения с людьми и монстрами, необычные персонажи и красоты консолей нового поколения.

Отдельно стоит сказать о боевой системе: в игре не будет готовых приемов и их комбинаций, игрок сам задает направление и силу ударов. Судя по всему, нас ждет action/adventure в лучших традициях Rune и Die by the Sword, что можно только приветствовать. ■

**Елена Бологова** deadleaves@mail.ru

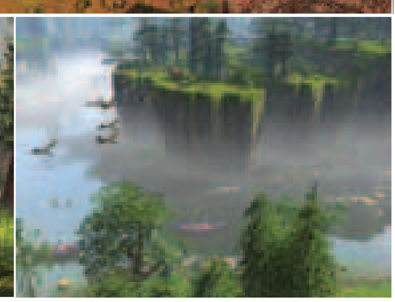
## AGE OF EMPIRES III: THE WARCHIEFS

| | |
|---|---|
| ПЛАТФОРМА: | PC |
| ЖАНР: | RTS |
| ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: | Microsoft |
| РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР: | «1С» |
| РАЗРАБОТЧИК: | Ensemble Studios |
| КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: | до 8 |
| ДАТА ВЫХОДА: | осень 2006 года |

http://www.agecommunity.com/expansion_pack.aspx


THE WARCHIEFS ПОЗВОЛИТ НАМ ОКУНУТЬСЯ В БУДНИ ОБЫЧНОГО ИНДЕЙСКОГО ПЛЕМЕНИ.



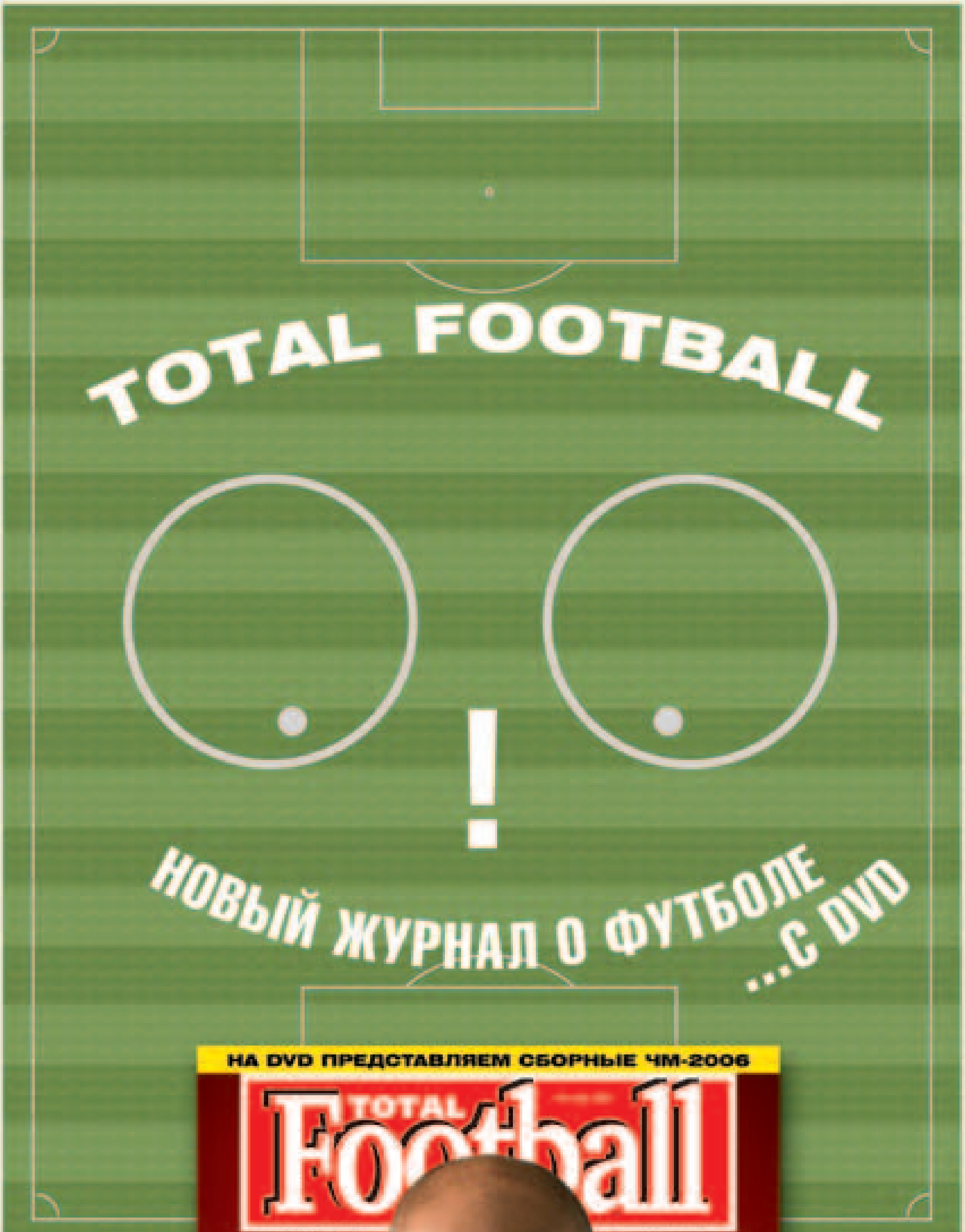


**Разработчикам Age of Empires III удалось нас завоевать. Все эти миниатюрные домики, малюсенькие селяне и воины, до мелочей прорисованные детали, вроде листвы на крышах и барашков волн на море, надолго завладели нашим вниманием. Музыкальное сопровождение и сюжет игры тоже оказались выше всех похвал. А уже этой осенью компания Ensemble Studios порадует нас дополнением под названием The WarChiefs.**

В нем нас опять завоевывают, но на сей раз не разработчики – нам предстоит защищать свою родину от чужеземцев, возглавив группу индейских племен под названием ирокезы. Выбор нации может показаться странным. Как горстка индейцев способна противостоять вооруженной до зубов европейской армии? Дело в том, что среди других индейских племен ирокезы были одними из самых высокоразвитых. Они легко переняли европейские военные технологии, сохранив при этом собственные традиции и нравы. Все это отразится в игре (например, в виде такого юнита, как верховой индеец с мушкетом).

Большинство завоевателей окружали свои города неприступными стенами, поэтому в игре будут предусмотрены всевозможные осадные орудия, в частности, таран. Разработчики обещают нам дополнительные карты, юнитов, два других индейских племени, помимо ирокезов, а также новую кампанию, продолжающую историю капитана Блэка, но более тесно связанную с историческим событиям. ■

**Елена Бологова** deadleaves@mail.ru


TOTAL FOOTBALL
!
НОВЫЙ ЖУРНАЛ О ФУТБОЛЕ
...С DVD


НА DVD ПРЕДСТАВЛЯЕМ СБОРНЫЕ ЧМ-2006
TOTAL Football
ГУС ХИДДИНК
20
МУСЛИН И ВАЙСС
ЛОБАНОВСКИЙ
СМЕРТИН
СМОТРЕТЬ В ГЛАЗА
КОВАЛЕВСКИ
ВЕЛИКИЕ ДЕВЯТКИ. ПЕЛЕ И ДИЕГО МАРАДОНА
Германия 2006
ЗВЕЗДЫ И СБОРНЫЕ

# ГАЛЕРЕЯ

ИГРА: **SUPREME COMMANDER**



ПЛАТФОРМА: **PC**

КОГДА В США: **ЗИМОЙ 2007** ГОДА

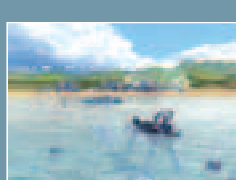
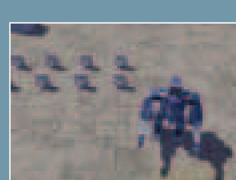
ZOOM **7X**

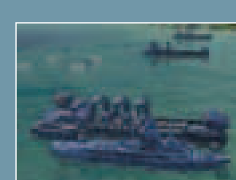
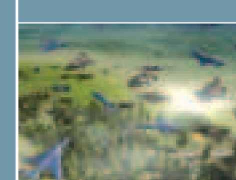
### ЧТО ЗНАЕМ?

Создатель легендарной Total Annihilation Крис Тэйлор готовится вновь покорить жанр RTS, расширив размах битвы до целой планеты.

### ЧЕГО ЖДЕМ?

Гигантстких, нет, ГИГАНТСКИХ роботов, сражений на суше, на море и в воздухе, ядерного оружия и обзор поля боя со спутника.

# ГАЛЕРЕЯ

ИГРА: **TOM CLANCY'S RAINBOW SIX® VEGAS**



ПЛАТФОРМА: **XBOX 360** КОГДА В ЕВРОПЕ: **1 СЕНТЯБРЯ 2006** ГОДА

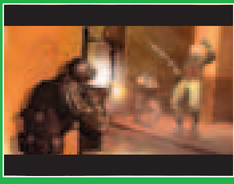
ZOOM **7X**

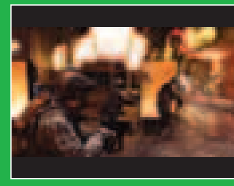
### ЧТО ЗНАЕМ?

Действие новой Rainbow Six перенесено в Лас-Вегас. Нас ждут совершенно новые герои – Логан Келлер, Майкл Уолтер и Дзюнь Парк.

### ЧЕГО ЖДЕМ?

Крутых тактических перестрелок, звука и графики грядущего поколения. Надеемся на новый рассвет консольного тактического шутера.





# ГАЛЕРЕЯ

**ИГРА: THE WITCHER**



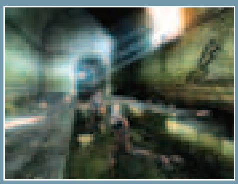
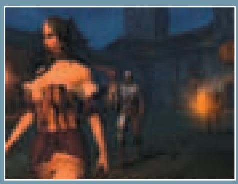
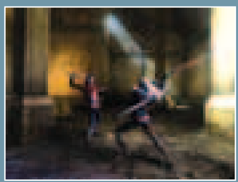
**ПЛАТФОРМА: PC** **КОГДА В США: ВЕСНОЙ 2007 ГОДА** **ZOOM 7X**

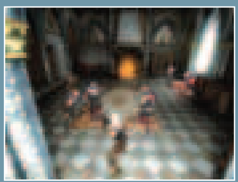
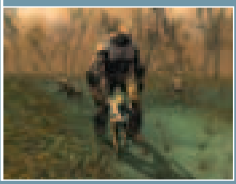
### ЧТО ЗНАЕМ?

Перспективная action/RPG в фэнтези-мире писателя Анджея Сапковского на кардинально переработанном движке от Neverwinter Nights.

### ЧЕГО ЖДЕМ?

Новых приключений ведьмака Геральта, княжны Цириллы, чародейки Йеннифер, нильфгаардского рыцаря Кагыра аэп Кеаллаха и трубадура Лютика.

# ГАЛЕРЕЯ

ИГРА: **VALKYRIE PROFILE: SILMERIA**



ПЛАТФОРМА: **PS2**

КОГДА В ЯПОНИИ: **22 ИЮНЯ 2007** ГОДА

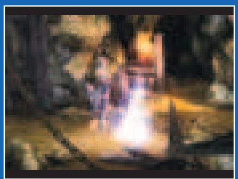
ZOOM **7X**

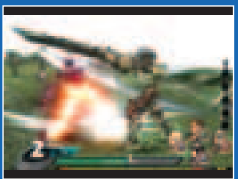
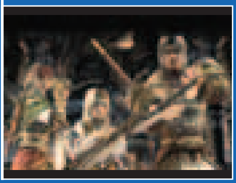
## ЧТО ЗНАЕМ?

Action/RPG, трехмерное продолжение двухмерной классики 1999 года. Заодно делается римейк первой части под именем Valkyrie Profile: Lenneth – для PSP.

## ЧЕГО ЖДЕМ?

Качественной графики, стройного сюжета, духа и буквы оригинала от Tri-Ace (благо, разработчик все тот же) – как и всегда от игр Square Enix.

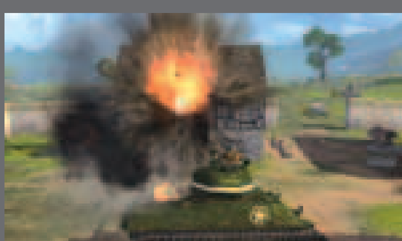
# СЛОВО КОМАНДЫ

## Игра НОМЕРА

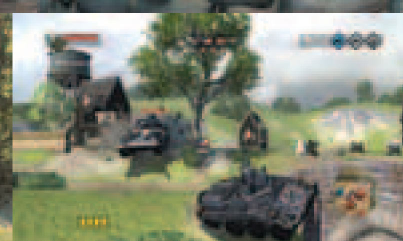
## The Outfit, с. 132

**Этот титул достается самой лучшей, по нашему мнению, игре из числа отрецензированных в этом номере. Она может попасть на обложку журнала или нет – это не так важно. Оценка также не имеет решающего значения. Главное, чтобы мы считали ее самой-самой. Теперь такая игра дополнительно получает еще и личные оценки четырех редакторов, посвятивших немало времени изучению ее особенностей. Обратите внимание, что в отличие от оценки в обзоре, это строго субъективные мнения!**











### НАШИ ЭКСПЕРТЫ

### ГЕЙМПЛЕЙ



**Семен Чириков**
sem4@gameland.ru

Злобный манчкин, играет во все хардкорные варгеймы; если игры нравятся, то разбирается в них до мельчайших подробностей. Считает, что после 2000 года нормальных игр вообще не выходило, а The Outfit и Burnout – так, исключение. Недавно продал душу Биллу Гейтсу и его дьявольской коробке.

**СТАТУС:** Руководитель Медиа-группы
**ЛЮБИМАЯ ИГРА:** Серии Close Combat и Fallout
**СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:** Civilization IV

Лучшее, что только можно придумать для игры, – смесь ураганного экшна и хардкорного варгейма. Чтобы одержать победу, недостаточно метко стрелять, надо грамотно совмещать индивидуальные действия собственного героя и общую ситуацию на карте.

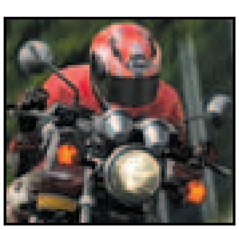


**Константин Говорун**
wren@gameland.ru

Любит консольные игры, в первую очередь – японские RPG, но на самом деле всеяден. Если в голову что-то стукнет, играет в хорошие стратегии на PC, вроде Warcraft III или Command & Conquer: Generals. Иногда смотрит аниме и пытается учить японский язык.

**СТАТУС:** Зам. главного редактора
**ЛЮБИМАЯ ИГРА:** Metal Gear Solid 3: Snake Eater
**СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:** Crusader Kings

Я в The Outfit не играл и не собираюсь. Во-первых, здесь нет нормального синглплеера. Дома мне играть не с кем, выделенки нет, и ставить ее не собираюсь. Во-вторых, собственно экшн в игре смешной. Если забыть о тактической составляющей, окажется очень скучно.

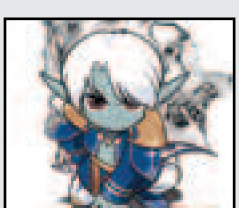


**Юрий Левандовский**
voron@gameland.ru

Запускает все выходящие гонки, независимо от способа передвижения в них. В перерывах между заездами бегает в FPS, прыгает в спортивных играх и мучает бас-гитару. Поклонник качественного звука, китайского кино и хорошей музыки. Входит в редакционный файтинг-клан «No Perfect».

**СТАТУС:** Бывший редактор DVD
**ЛЮБИМАЯ ИГРА:** Gran Turismo
**СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:** Fight Night: Round 3

Адская смесь из экшна от третьего лица, тактики и полностью разрушаемых уровней. Обладая скоростью развития событий небезызвестной Z, тактическим захватом точек из Battlefield и огромными возможностями по реализации десятков победных стратегий, Outfit затягивает на долгие часы.



**Михаил Разумкин**
razum@gameland.ru

Обожает тактические RPG и скролшутеры, типа Panzer Dragoon. Одной из лучших игр считает Castlevania Symphony of the Night. На PC предпочитает RTS, среди которых выделяет «Периметр» и Battle Zone. Считает, что выбирать нужно не платформы, а игры, так как качество последних гораздо важнее.

**СТАТУС:** Главный редактор
**ЛЮБИМАЯ ИГРА:** Castlevania: Symphony of the Night
**СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:** The Outfit

Про сингл говорить не буду, но в мультиплеере игровой процесс практически идеален. Простое управление, разнообразие действий, удобный интерфейс сочетаются с полной тактической свободой. Мы не раз на деле убеждались, что правильное решение в корне может поменять ход поединка. Жаль, мало режимов.

Мы выставляем оценку на основании исключительно объективных фактов, а не личных пристрастий. Вот что означает каждая из оценок:

## СИСТЕМА ОЦЕНОК 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

**0** – Вообще не игра. Виснет на всех компьютерах (консолях) сразу после запуска, убивает зрение мешаниной цветов на экране и инфразвуком из динамиков. Такие игры мы не хотим видеть в продаже!

**1.0-1.5** – Дешевый проект, который бедные студенты сделали за пару уикэндов. Графика устарела на десять-двадцать лет, сюжет отсутствует, геймплей примитивен. Но формально игра работает? Работает!

**2.0-2.5** – Поначалу может казаться, что игра неплоха, но иллюзия развеивается быстро. По всем параметрам отстает от конкурентов. Бесплатно поиграть в эту диковинку еще можно (от безысходности).

**3.0-3.5** – Потенциальный середнячок, отброшенный на обочину праздника жизни грубыми ошибками разработчиков. Надежды на относительно приличный геймплей обмануты, даже самые скромные обещания не были выполнены.

**4.0-4.5** – Такие игры робко пристраиваются в хвост очереди за лучшей жизнью. Объективно они не очень-то хороши, но вашего внимания все же достойны. Ради парочки интересных особенностей иногда можно закрыть глаза на вопиющие недостатки.

**5.0-5.5** – Крепкий середняк, не претендующий на что-либо серьезное. В отсутствие более серьезных игр того же жанра может быть обласкан геймерами. Но если конкуренция высока, ярлыка «посредственно» не избежать. Развлечение на вечер-другой, персональное место на пыльной полке с дисками.

**6.0-6.5** – Хорошая игра, которая для кого-то может стать и любимой. Отношение к ней во многом зависит от первоначальных ожиданий. Разработчики либо сотворили что-то достойное при минимальном бюджете, либо бездарно растратили издательские миллионы, не сумев создать настоящий хит.

**7.0-7.5** – Журналисты и игроки, в целом, довольны. Современная графика, небезынтересный геймплей. Все, как и было написано в пресс-релизе, – не больше, но и не меньше. Играй – не хочу! Однако ж звезд с неба проект не хватает.

**8.0-8.5** – Настоящий хит. Дальний резерв претендентов на звание «игры года». Однако конкуренты не дремлют – «восьмерку» заработать способны многие. Есть немало сериалов, ежегодно одаривающих нас играми такого класса.

**9.0-9.5** – Флагман рождественской линейки издательства. Новое слово в жанре. Мы ждали чуда, и оно свершилось. Пара недочетов – не помеха настоящему шедевру!

**10.0** – Уникальная ситуация – у игры нет недостатков. Она не обязана нравиться абсолютно всем, но свою аудиторию непременно повергнет в экстаз. Современно, оригинально, именно так, как нужно, и без предательских оговорок «а вот если бы...».

## НАША КОМАНДА



Хотите стать членом нашей команды? Пишите свои предложения редакторам или на адрес: vacancy@gameland.ru!

| ГРАФИКА | ОБЩЕЕ ВПЕЧАТЛЕНИЕ | |
|---|---|---|
| Отличная графика, все прелести которой смогут оценить лишь обладатели телевизоров HDTV и больших мониторов. Качественно прорисованные модели техники и солдат, прекрасные ландшафты с симпатичными домиками и деревьями. Трассеры, взрывы и струя огнемета просто радуют глаз. | На данный момент лучшая игра на «Ящике». Бесподобный, идеально сбалансированный мультиплеер, который превращает войну в истинное удовольствие. Однообразная кампания сделана в основном для того, чтобы потренироваться в быстроте реакции и изучить всю доступную технику. | 10 |
| По-моему, игра выглядит на уровне последних проектов для обычной Xbox. Я прекрасно понимаю, что качество отдельных моделек солдат и техники не очень высоко, потому что их попросту много, но от консоли нового поколения я ждал гораздо большего. | Секрет успеха The Outfit прост. Игра убивает мозг. Ровно как State of Emergency. Совершенно глупый геймплей своей «разнообразностью» (пресловутое «делай что хочешь»!) сильно затягивает. Плюс возможность соревноваться друг с другом. Но после таких игр у меня всегда болит голова. | 6.0 |
| Модели техники, детализация окружающей действительности и спецэффекты находятся на хорошем уровне. Ничего сногсшибательного здесь нет, но и сильно придраться не к чему. Главная вещь, которая поначалу поражает, – это полная разрушаемость всех объектов на карте. | Игра хороша, особенно в multiplayer. Минусы есть, вроде танков, не умеющих ездить по обломкам, солдат вытаскивающих врагов из «Пантеры», камней, в которых застревает техника. Но, все это не мешает главному – получать удовольствие от собственной тактической гениальности! | 8.5 |
| Для Xbox 360 графика, конечно, не может похвастать особыми красотами, зато на фоне других сетевых проектов она выглядит более чем достойно, особенно в HDTV-формате. Модели техники и солдат прекрасно выполнены. Для современных технологий не хватает, пожалуй, лишь лесных насаждений. | Обязательна к приобретению всеми владельцами новой консоли от Microsoft, имеющими выход в Сеть. Немного тренировки, и вы начнете получать огромное удовольствие от игры с живыми противниками. А ограниченный набор «удачных» карт и режимов наверняка скоро значительно пополнится благодаря службе Live. | 8.0 |

## НАШИ ЗНАКИ ОТЛИЧИЯ

### Обратите ВНИМАНИЕ

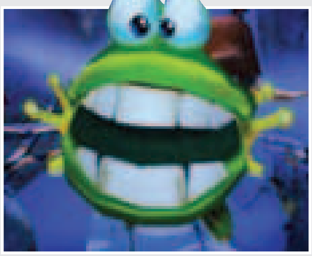
**Наличие этого знака в статье означает, что рецензируемая игра участвует в партнерской программе NVIDIA и оптимизируется под графические процессоры этой компании. То есть игра гарантированно запустится на компьютерах, оснащенных видеокартами на базе чипов GeForce, и будет выглядеть именно так, как задумывали разработчики.**

### «Страна Игр» РЕКОМЕНДУЕТ

**Наша награда не привязана к оценкам и может быть отдана игре, получившей любой балл: от ноля до десяти включительно. Это наш редакторский выбор, наше ЛИЧНОЕ предпочтение. Объективное же мнение выражено именно в оценках, после серьезного и детального знакомства с предметом исследований.**

### Import REVIEW

**Под таким грифом в «СИ» публикуются рецензии на «импортные» игры, которые официально вышли только в США или Японии и не работают на продающихся в России версиях консолей. Запускать их можно на «родных» системах (покупайте в http://www.gamepost.ru), а также на модифицированных специальным образом европейских приставках. Это не касается проектов для PC, GBA, PSP и DS, так как у них отсутствует региональная защита.**



**Автор:**
**Илья Ченцов**
chen@gameland.ru

# МАНУАЛЬНАЯ ТЕРАПИЯ

**В своих обзорах мы никогда не пишем «Игра была бы отличной, если бы не ужасное руководство» или «Все впечатление портит отвратительный туториал». Мы и так прекрасно знаем, что шутеры управляются клавишами W, S, D, A, RTS – мышкой, а гонки – рулем. Но каждому из нас когда-то приходилось, застряв в игре, нажимать Esc или Start и... Впрочем, дальше действия могли быть самыми разными.**

Я в таких случаях первым делом захожу в экран настроек, раздел «Управление» и смотрю, что умеет персонаж. Вдруг он может не только стрелять, но и, например, двигать предметы. Кнопка Use или Action буквально творит чудеса – так, в American Mc Gee's Alice, помимо прочего, она работала как «лезть вверх по веревке», а вот в ICO – «раскачиваться на цепи». Самое неприятное, что оба этих действия надо было совершать не в начале игры, когда только осваиваешь управление, а несколько дальше по течению, когда кажется, что все игровые приемы уже изучены. С «Алисой» помогло русское руководство, а вот с ICO ждал подвох. Купленная в «Союзе» игра стоила несколько дешевле, чем большинство ее соседок по полке, но в коробке не оказалось руководства на русском языке. Менять игру, нам, разумеется, не стали, принять ее назад тоже отказались – «на ней же написано, что там все не по-русски!». Впрочем, в оставшейся в магазине коробке тоже был греко-чешско-польский вариант мануала. Случай, в общем-то, единичный, но показательный. Напомню, что по закону вы, как потребитель, имеете право быть информированным о приобретаемом товаре. Даже если товар – игра, а вы крутой геймер, который и без того все знает, это не повод предполагать, что все покупатели будут такими, как вы. Разработчики это прекрасно понимают и зачастую встраивают «обучалки» прямо в игру. Иногда это бывает нудный тренировочный уровень, иногда – целый ужасный Story Mode, как в The Sims 2 для PlayStation 2 (кажется, это был первый раз, когда мы таки сказали «Все впечатление портит отвратительный туториал»). Впрочем, в средненькой The Regiment «обучалка» представляет едва ли не больший интерес, чем сама игра, потому что основана на настоящих тренировках английского спецназа. Занимать стратегическую позицию, вбежав в собранную из фанерных щитов комнату, обводить незаряженным автоматом наклеенные на стенах мишени и кричать «Clear!» жутко интересно – чувствуешь себя настоящим SAS'овцем.

Разумеется, обучение может быть и «нежно» интегрировано в сюжет, когда вам рассказывают о том, что нужно по ходу действия, а не придумывают ненужные «ходы», чтобы лишний раз чему-то поучить.

Наилучший вариант – позволить вам узнавать о чем угодно когда угодно. Примеры этого подхода: «Цивило-» и «Пиратопедия» в играх Сида Мейера, учебные фильмы Splinter Cell: Chaos Theory и обстоятельная иллюстрированная справка Neuro Hunter. Не хотите – не смотрите, но при случае все под рукой. Если вам нужно быстро найти какую-то информацию, электронная версия руководства, конечно, лучше бумажной.

Бумажный же мануал, как ни странно, зачастую вступает в игру, когда она уже закончена, или еще не начата. Приятно полистать руководство, пока загружается очередной уровень (хотя и на загрузочные экраны авторы любят помещать подсказки). Знакомиться с азами управления, пока игра еще только устанавливается, – тоже хороший вариант. В книжке, которая прилагается к Rayman 3, так и сказано: «К счастью, на время инсталляции мы обеспечили вас интересным чтением». Впрочем, наряду с руководствами интересными и обстоятельными есть справки нарочито неполные, рассчитанные на то, что игрок в поисках дополнительной информации купит еще и «официальный тактический гид» или будет названивать по платной линии поддержки. При этом коробка может быть даже подарочным изданием и до краев забита бонусными дисками, альбомами с артом и коллекционными фигурками, но играть от этого легче не станет. Иногда среди таких бонусов полезной может оказаться игровая карта, но тоже не во всех случаях – в Heroes of Might and Magic, например, гораздо важнее знать параметры воинов, назначение зданий и цепочки строительства, чем устройство мира, который внутри игры все равно поделен на маленькие кусочки.

С другой стороны, замечательную карту, лежавшую в коробке старенькой Blood Omen: Legacy of Kain, мы изучали чуть ли не под лупой, пытаясь понять, куда можно пройти из уже разведанной нами части страны Носгот. Позже выяснилось, что надо было просто внимательно читать руководство и не пропускать фонтаны, бьющие кровью, – как оказалось, они не только восстанавливали здоровье.

Кстати, если подумать, никчемные на первый взгляд бонусы тоже могут выполнять двоякую функцию. Вспомните скриншот на коробке Metal Gear Solid, на котором можно было подсмотреть нужную частоту для кодека. А теперь представьте, что у главного героя (или, скорее, героини) некой игры А есть талисман – игрушечная зверюшка, которая по сюжету сидит у нее в кармашке. И вдруг оказывается, что у зверюшки на ногах написан пароль входа в секретное место (или под видом узора вышита карта). Но ноги-то в кармане, и доставать их героиня не хочет – она (но не вы!) и так все знает! Фокус в том, что такая же игрушка лежит в коробке с игрой, и на ней как раз можно все рассмотреть. Здорово? По-моему, весьма интересно. Но если кто-то из господ разработчиков и издателей вдруг прельстится этой идеей, напомню им еще раз – вначале документация, бонусы потом. ■

*Мнение редакции не обязательно совпадает с мнением колумниста.*



АВТОРСКАЯ КОЛОНКА



**Автор:**
**Константин «Wren» Говорун**
wren@gameland.ru

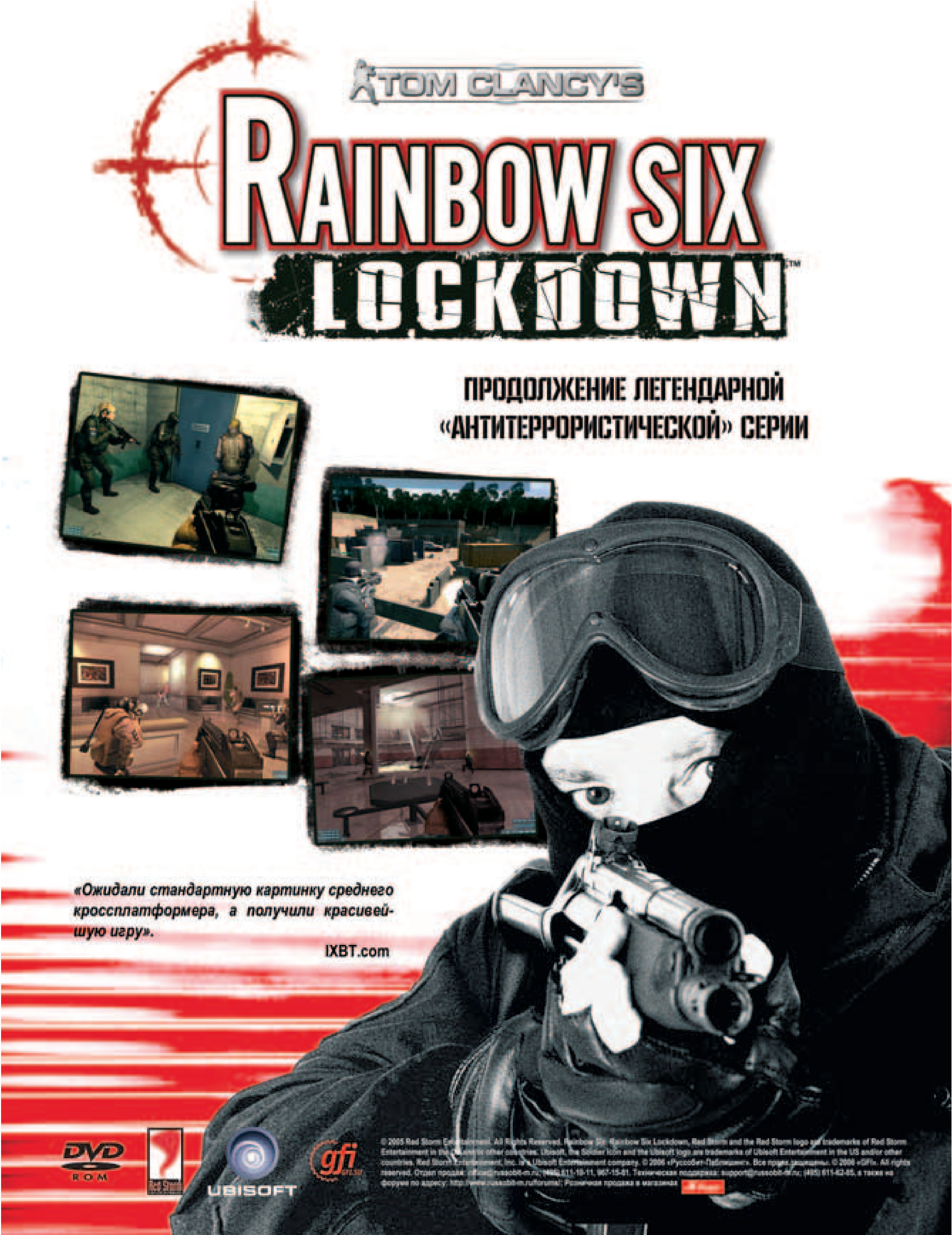
# ЗЕМЛЯ ОБЕТОВАННАЯ

**Токио – другой мир, там геймер чувствует себя, как дома. Таможенник в аэропорту дотошно допрашивает нас с Толей Норенко. «Назовите конкретные компании, которые вы посетите в рамках вашего тура по японским студиям». «Microsoft of Japan, например», – гордо отвечаем мы. «Что-что?». «Еще Square Enix», – вспоминаю я. «Серьезно? Добро пожаловать в Японию, господа». И заветный штамп появляется в паспорте.**

Вечером пятницы мы сидим в виски-баре в квартале Нисиадзабу. Хозяин, бывший программист из Воронежа, ныне – IT-консультант крупной компании, рассказывает о лыжных курортах. «Япония – нация одиноких людей. Местные слишком много работают, и на личную жизнь времени не остается. Хотите, познакомлю с симпатичными японками?» «Нет-нет, – смущенно улыбаемся мы. – Нас ждут в России».
Ко мне подсаживается незнакомый европеец и спрашивает, какими судьбами русские очутились в Токио. Услышав об играх, оживляется.
«Эх, двадцать с лишним лет назад я был настоящим чемпионом. Знаете игру Asteroids? Я был самым крутым. Девки писали кипятком, когда видели таблицу рекордов с моим именем. На одной из них я в итоге и женился. Потом вместе переехали в Токио, понятное дело...» Конечно, журналисты «СИ» знают об Asteroids. И даже пишут статьи о ней – по мотивам чужих воспоминаний. «А хотите посмотреть?» – продолжает европеец, достает лэптоп, выходит в Интернет и скачивает симулятор Asteroids. Хозяин бара, вслушивавшийся в нашу беседу, уже успел к этому времени со своего компьютера зайти на «Википедию» и прочитать об игре: «А, ее выпустила в 1979 году компания Atari. Я же знаю это издательство». – «Черта с два ты знаешь. Infogrames просто прикрывает фиговым листком лейбла Atari собственное убожество», – мгновенно следует ответ. Я играю в Asteroids ровно пять минут, после чего мой корабль натыкается на осколок планетоида и взрывается. «Эх, молодежь, – в голосе европейца слышится торжество. – Дайте-ка лаптоп сюда». Ближайшие полчаса он настолько увлечен игрой, что не замечает бокал с заказанным виски.
«Иностранцы часто к нам заходят. У нас бесплатный Wi-Fi и канал в Интернет хороший», – на правильном английском языке говорит нам бармен. Мы втягиваем его в беседу и узнаем, что хозяин успел объяснить своему работнику, что такое «Превед». «Это очень сложная концепция, – делится бармен. – Но мне было очень любопытно, что именно говорит смешной медведь в блогах моих русских знакомых».
Новый посетитель бара, услышав русскую речь, сразу направляется к нам. «Извините, – робко говорит он. – Вы случайно не знаете Юрия Борисовича Норштейна?» – «Лично – нет». – «Пожалуйста, если появится возможность, я очень хотел бы передать, что в Японии очень ценят его работы, в особенности – «Ежика в тумане». Мне всегда казалось, что признание Норштейна «лучшим аниматором всех времен и народов» на одном из фестивалей в Японии – миф, придуманный российскими журналистами. А поди ж ты. «А мое любимое аниме – все-таки, Hellsing», – задумчиво протягивает Анатолий Норенко, главный редактор журнала Game Developer Russia.
Помните первую часть репортажа из Токио в предыдущем номере? Во время интервью в Sega всплыла тема «самое популярное в России аниме». В лифте топ-менеджеры компании насели на меня с вопросом: «А как российские фанаты расценили последние две серии Neon Genesis Evangelion?» – «Они до сих пор размышляют над их глубоким смыслом», – ответил я. – «Да, да, мы тоже размышляем», – обрадовались топ-менеджеры корпорации стоимостью в $2 млрд.
Во время поездки мы посетили офисы нескольких игровых издательств или студий разработки, и практически везде была одна и та же картина. В холле и пресс-комнате – идеальная чистота и неземной красоты дизайн. Но стоит только зайти туда, где непосредственно делают игры, как становится видна реальная жизнь разработчиков. Каждое рабочее место буквально уставлено фигурками по мотивам игр и аниме. Пять моделей роботов – на мониторе, десять смешных зверюшек – справа, двадцать полуголых девочек – слева. А под столом – спальный мешок для тех случаев, когда надо задерживаться на работе допоздна. С учетом того, что в одной комнате работает несколько десятков людей, ее можно легко использовать в качестве музея товаров для фанатов игр и аниме. Проблема в том, что делать фотографии можно только там, где эти самые фигурки не попадают в кадр. Стесняются японцы своих увлечений.
Офис издательства (game)land во многом похож на японскую студию разработки игр – такое же открытое пространство, современный дизайн. Вот только фигурок лично у меня на столе всего семь: плюшевый мугл (Final Fantasy X), Тейлз (Sonic Adventure), Хелло Китти, слайм (Dragon Quest VIII), покемон Бульбозавр, чебурашкоподобный мэскот магазина Asobit и кукла серии Pinky, чем-то напоминающая Врена. Даже не знаю, «всего» семь или «целых» семь. Ведь начинание не очень-то поддерживается, хоть в редакции «СИ» аниме смотрят все, пусть даже изредка.
Из Страны восходящего солнца я привез кошачьи ушки – в подарок знакомым косплеерам. Но позади остался огромный магазин, под завязку набитый аксессуарами для любителей переодеваться в героев компьютерных и видеоигр. Конечно, в Японии невозможно найти копию моего собственного костюма Рикку-ганнера, но на местных фестивалях появляются и куда более оригинальные косплееры. В России можно купить фигурки с героинями аниме «Тендзе Тенге», но с шестикратной ($25 превращаются в $150) накруткой.
«Извините, это действительно коллекционное издание моей любимой игры по цене всего в двадцать долларов? Глаза меня не обманывают?» – «Хай, хай», – кивает продавец магазина. – «Вам коробку ленточкой перевязать?» Япония – настоящая земля обетованная для поклонника видеоигр. ■

Мнение редакции не обязательно совпадает с мнением колумниста.




Tom Clancy's
Rainbow Six
Lockdown
Продолжение легендарной
«антитеррористической» серии
«Ожидали стандартную картинку среднего кроссплатформера, а получили красивейшую игру».
IXBT.com
DVD
ROM
Ubisoft
gfi

АВТОРСКАЯ КОЛОНКА

# КОММЕНТАРИИ К ПЕРЕВОДУ




Автор:
**Игорь Сонин**
zontique@gameland.ru

**Не могу сказать, чтобы мои субтитры к фильмам по Metal Gear Solid вызвали бурю негодования. Но даже в штиль нет-нет да капнет на редакционный телефон SMS от недоумевающего читателя: мол, что за безобразие творится с переводом MGS? Я заметил столько-то возмутительных неточностей! Спокойствие, только спокойствие. Да, я не делаю дословный подстрочный перевод. Я вкладываю в уста персонажей реплики, которые подчас неточно соответствуют оригинальной озвучке. Есть ли мне оправдание? Следующие пять тысяч знаков помогут определиться.**

Простой пример: когда Ликвид на джипе гонится за Снейком в финале The Twin Snakes, он кричит «Not yet, Snake! It's not over yet!». Что видели постоянные зрители в наших субтитрах? «Стоять, Снейк! Я с тобой еще не закончил!». Каждый человек, владеющий английским языком на уровне начальной школы, заметит разницу между оригинальным и русскоязычным вариантом. Но, признайтесь, в этой ситуации в устах Ликвида властное «Я с тобой еще не закончил!» звучит куда более смачно и естественно, чем безвкусная калька «Это еще не все!». С другой стороны, разве я, переводчик, имею право по своей прихоти переписывать речь персонажей? Ведь зритель хочет увидеть MGS таким, каким его создавал Хидео Кодзима, а не таким, каким его переиначил Игорь Сонин. Это проблема.

Давно устоялись два типа перевода: подстрочный и художественный. Подстрочный перевод – копия оригинального текста, переведенная на другой язык дословно. Многие предложения в нем звучат неестественно, но читателю проще установить связь между русскими оборотами и конструкциями иностранной речи. Художественный перевод – это всегда переработка оригинального произведения. Автор художественного перевода руководствуется своим вкусом и чувством меры, он должен охватить разумом произведение, над которым трудится, и перенести его на другой язык, сохранив все, что вложил в свое творение автор. Художественный перевод – постоянная угадайка. Одну и ту же простую фразу можно перевести десятками способов. Например, как быть с другой угрозой Ликвида: «I'll crush you into dust!». На этой фразе, как и на многих других, переводчик останавливается и спрашивает себя: что бы сказал Ликвид в этой ситуации, если бы говорил по-русски?

«Я сотру тебя в порошок»? Но разве это не будет звучать нелепо в устах пилота огромной боевой машины? «Я раздавлю тебя!», или «Я тебя расплющу!», или «Я тебя уничтожу!», или – проще – «Я тебя убью!», или, может, банальное «Сдохни!»? Я остановился на неочевидном варианте: «Умри и разложись!». На мой взгляд, именно так, зло и остроумно, должен выражаться наш любимый психопат (ко всему прочему, это геймерская шуточка: «умри и разложись» – название одного из заклинаний в русской версии Warcraft II). Не стану утверждать, что это идеальный вариант. Вполне возможно, в нашем богатейшем языке есть иная фраза, которая лучше передает характер Ликвида. Но я сделал свой выбор; недаром в каждой книге имя переводчика стоит сразу за именем автора.

Вообще, Metal Gear Solid – особый случай. Как мы все знаем, оригинальный язык игры – японский. Именно на нем был написан сценарий. Дословная калька с английского создает эффект испорченного телефона: изначальный смысл запросто потеряется в дебрях двух переводов. Американские переводчики, между тем, далеко не безгрешны. Авторы текстов злоупотребляют более чем сомнительной расстановкой знаков препинания, подчас допускают глупые ошибки. К примеру, Мантис, умирая, произносит фразу «The first person whose mind I dove into was my father's» (Дословно: «Первый человек, в чей мозг я заглянул, принадлежал отцу»). Корректор пропустил два лишних знака: апостроф и букву «s». Без них фраза приобретает смысл: «The first person whose mind I dove into was my father», дословно «Первым человеком, в чей мозг я заглянул, был отец». В Snake Eater во многих репликах англоязычной озвучки теряется интонация, с которой произносили текст японские сейю. Создается впечатление, что в США попали неполные или на скорую руку написанные монтажные листы (или работники озвучки непрофессионально выполнили свои обязанности). Если вы хотите видеть Metal Gear Solid таким, каким его представляет Кодзима, придется выучить японский и играть в оригинальные версии. Другого выхода нет. Перевод на любой язык как-то изменяет смысл диалогов; и задача переводчика – не цепляться к словам, а отыскать смысл произведения и донести его до зрителя или читателя.

Еще пример: как известно, в английском языке нет разделения на «ты» и «вы». В японском, наоборот, существует полдюжины уровней вежливости. Как должны обращаться друг к другу герои MGS в русскоязычном варианте игры? Тест на внимательность: заметили ли вы, что все персонажи The Twin Snakes говорят друг другу «ты»? Это оттого, что первая часть больше всего похожа на голливудский боевик и даже в разговоре с высокопоставленными заложниками «крутой» Снейк не раз позволяет себе грубость. И наоборот, Райден – сопляк, нытик и паникер, ко всем обращается только на «вы», и лишь к финалу игры переходит на «ты» со Снейком – тогда, когда диверсанты проникаются уважением к друг другу. Этой тонкости нет в английской озвучке, но, согласитесь, именно так Райден разговаривал бы со Снейком, если бы родным языком героев был русский.

Значит, наш перевод удался. ■

Мнение редакции не обязательно совпадает с мнением колумниста.



PC | PLAYSTATION 2 | GAMECUBE | XBOX | GBA | XBOX 360

**Автор:**
**Владимир Иванов**
glaymore@gameland.ru

| | |
|---|---|
| ПЛАТФОРМА: | PC, Xbox 360 |
| ЖАНР: | RPG |
| ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: | 2K Games, Bethesda Softworks |
| РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: | «1C» |
| РАЗРАБОТЧИК: | Bethesda Softworks |
| КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: | 1 |
| ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ: | PC |

**ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:**
P4 2 ГГц, 512 Мбайт RAM, 3D-ускоритель (128 Мбайт VRAM), 4.6 Гбайт на HDD

**ОНЛАЙН:**
http://www.elderscrolls.com/

# The Elder Scrolls IV: Oblivion

## Встречайте – Morrowind 2.0, исправленный и улучшенный!



Мы ждали The Elder Scrolls IV: Oblivion затаив дыхание. Пресс-релизы обещали ролевую революцию и живой виртуальный мир. Цифры и факты, мелькавшие в интервью, поражали воображение, а скриншоты ошеломляли красотой. И вот игра поступила в продажу. Масштабный блокбастер с огромным бюджетом, созданный слаженной командой равнодушных профессионалов, оказался всего лишь усовершенствованной версией Morrowind 2.0.

### ГЕНЕРАЦИЯ ПЕРСОНАЖА

Система создания персонажа, по сравнению с предыдущей игрой, изменилась не сильно. Выбираем пол, расу, знак зодиака, распределяем навыки (урезанные в количестве: исчезли копья, а мечи и кинжалы объединили, равно как молоты с топорами, убрана магия Зачарования) – и вперед, покорять просторы провинции Кайродил.
Но нет, минуточку, сначала надо вылепить лицо героя. Не просто выбрать понравившийся портрет из галереи, а составить практически профессиональный фоторобот. Возраст, цвет кожи, форма глаз, длина волос… 10 параметров для настройки формы рта, 7 параметров для подбородка… Фактически это отдельная мини-игра, с которой можно провозиться целый час, доводя внешность героя до идеала. Огромное количество возможностей (14 параметров формы носа, помилуй бог, зачем?), которые в итоге ни на что не влияют, ни для чего не нужны и только сбивают с толку. А получаются только косоглазые уродцы. Какова в Oblivion генерация персонажа, таков и игровой процесс. Ирония судьбы.

**ВЕРДИКТ**

**НАША ОЦЕНКА:** ★★★★★★★★☆☆ **8.5**

**Наше резюме:**
Это не RPG нашей мечты, но на нынешнем безрыбье Oblivion смотрится более чем достойно.

### ЛЕТОПИСЬ ПОДВИГОВ

Сюжет Oblivion незамысловат: умирающий император посылает нас, простого заключенного, на поиски единственного оставшегося в живых наследника королевского трона, чтобы тот закрыл адские врата, через которые в мирный Тамриэль пробираются демоны. Наследник будет найден, врата закроются, главный демон получит по шее, справедливость восторжествует. Все это сопро-

**Маленькие секреты**

Если вы играете не-боевым персонажем (например, с уклоном в воровство или торговлю), не спешите повышать его уровень. Ваши противники не в курсе, что вы играете вором 10 уровня, – они подстраиваются под воина 10 уровня, и никак иначе. Повышайте уровень опыта только после того, как почувствуете, что бои стали слишком легкими, – иначе рискуете столкнуться с парадоксальной ситуацией «я получил новый уровень, и теперь меня все убивают».

**КНУТ И ПРЯНИК** + -

**Плюсы:**
Интересные задания, потрясающая графика, поумневшие персонажи, хорошая озвучка и улучшенная боевая система.

**Минусы:**
Множество игровых условностей, нелепая система повышения уровня, неудобный интерфейс, топорно сделанный вид от третьего лица.



В ЦЕНТРАЛЬНОМ ПОРТУ – ВСЕГО ОДИН КОРАБЛЬ, ДА И ТОТ ПИРАТСКИЙ. ГДЕ ТОРГОВЫЕ СУДА? В СТРАНЕ ЭКОНОМИЧЕСКИЙ КРИЗИС?

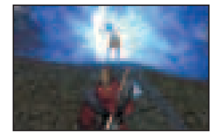



ВЗЛОМ ЗАМКОВ – ПРИМИТИВНАЯ МИНИ-ИГРА. ОСВАИВАЕТСЯ БЫСТРО И ДЕЛАЕТ ПРОКАЧКУ НАВЫКА SECURITY СОВЕРШЕННО БЕССМЫСЛЕННОЙ.

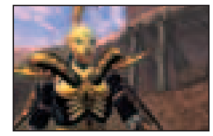

МОЖНО ДЕЛАТЬ СТАВКИ НА БОИ НА АРЕНЕ. А ПРИ ЖЕЛАНИИ И САМОМУ ПОУЧАСТВОВАТЬ И СТАТЬ ЧЕМПИОНОМ.

## АЛЬТЕРНАТИВА

**КРАСИВЕЕ, ЧЕМ**


Gothic 2

**ИНТЕРЕСНЕЕ, ЧЕМ**


Morrowind





вождается разными занимательными поворотами сюжета, включая массовые батальные сцены. В целом, скучать не придется.

Но настоящая жемчужина игры – это побочные квесты. Сценаристы постарались на славу. Здесь есть интереснейшие детективные расследования, отчаянные кражи, поиски пропавших людей, охота, и абсолютно безумные задания от каждого из 15 даэдра-лордов… Угадать, когда и где нас настигнет очередное приключение, невозможно. Заглянул в магазин? Хозяйка попросит скомпрометировать конкурента. Заночевал в плавучем отеле? Ночью пираты угонят его в открытое море. Сражался с вампирами и был покусан? Придется искать лекарство, чтобы самому не превратиться в кровопийцу.

## Это не чудо и не революция, это просто Morrowind 2.0. Улучшенный и дополненный.

Побочные квесты – это то, ради чего стоит играть в Oblivion. Их в игре сотни, и все хороши как на подбор. По сравнению с Morrowind, с его бесконечным занудством в стиле «подай-принеси», – это не просто шаг вперед, а семимильный прыжок.

## Настраиваем игру под себя

**На сайте http://planetelderscrolls.com вы найдете огромную и постоянно обновляющуюся подборку модов к Oblivion. Крайне рекомендуем установить моды Font Generator (изменяет игровой шрифт на более мелкий и легко читаемый), BTmod (исправляет множество огрехов интерфейса) и No Compass (отключает назойливую красную стрелочку, указывающую путь к выполнению текущего задания). Нам также понравился No Psychic Guards (стража больше не арестует вас за убийства, совершенные без свидетелей). А если хотите искоренить феномен «растущих в уровнях бандитов», попробуйте Francesco's leveled creatures mod.**

## ОСОБЕННОСТИ РОЛЕВОЙ МЕХАНИКИ

Oblivion – наверное, единственная в мире RPG, где повышение уровня героя делает игру не проще, а, наоборот, сложнее. Вместе с персонажем одновременно повышают свой уровень и все монстры. Не удалось в начале игры одолеть разбойника с тупым железным кинжалом? Возвратившись героем пятого уровня, мы обнаружим, что у бандита уже стальной меч и здоровья прибавилось. Прокачаемся до десятого уровня – разбойник встретит нас с эльфийским клинком наголо. Вырастем до двадцатого – злодей облачится в полный доспех и вооружится артефактным мечом.



ЕЩЕ ОДНА МИНИ-ИГРА – УБАЛТЫВАНИЕ NPC. ТОЧНО ТАК ЖЕ ИЗБАВЛЯЕТ ОТ НЕОБХОДИМОСТИ ПРОКАЧКИ SPEECHCRAFT.


ЧЕЛОВЕКОЯЩЕРИЦЫ НЕ УДАЛИСЬ – ОНИ ПОХОЖИ НА ОБЫЧНЫХ ЛЮДЕЙ В СТРАННЫХ МАСКАХ И С ПЛАСТИКОВЫМИ ХВОСТАМИ.

### Краткий путеводитель по предыдущим сериям

На данный момент сериал The Elder Scrolls включает 6 игр основной линейки – читайте о них в рубрике «Ретро» этого номера. Если же вас интересует внутренняя хронология мира, то календарь Тамриэля датирует игры следующим образом:

Вторая эра, 864 год – Redguard
Третья эра, 389 год – Battlespire
Третья эра, 399 год – Arena
Третья эра, 405 год – Daggerfall
Третья эра, 427 год – Morrowind, Tribunal, Bloodmoon
Третья эра, 433 год – Oblivion



ВРАТА В OBLIVION – ПАРАЛЛЕЛЬНОЕ ИЗМЕРЕНИЕ, ОТКУДА В МИР ТАМРИЭЛЯ ЛЕЗУТ ДЕМОНЫ-ДАЗДРЫ. ЗАКРЫТЬ ИХ ВСЕ – ГЛАВНЫЙ ИГРОВОЙ КВЕСТ.



И так – в каждой пещере. В каждой локации. Повсюду. Куда бы герой ни пошел, он встретит не тех монстров, которые соответствуют типу местности, а тех, которые ему «по уровню». Не удивляйтесь, когда в один момент с просторов Кайродила исчезнут все волки и появятся медведи – просто разработчики решили, что более сильному герою убивать волков уже неинтересно. «Так было и раньше» – возразите вы.
Да, но не в такой степени. Хуже всего то, что этот принцип распространяется на содержимое сундуков в подземельях и на ассортимент товаров в магазинах. «Большой Брат» зорко следит, чтобы нам ни в коем случае не попался слишком «крутой» меч или слишком слабенький доспех. Все тщательно подогнано под уровень героя. Вероятно, разработчики пытались таким необычным образом решить проблему игрового баланса, чтобы игроку всегда было интересно, но эффект, которого они достигли, получился обратным. Исчезает стимул бродить по местности и исследовать новые локации. В этом просто нет смысла. Все равно в любом подземелье нас встретят одни и те же монстры, а в сундуках будут лежать одни и те же предметы.

## НИЩЕТА ИСКУССТВЕННОГО ИНТЕЛЛЕКТА

Во всех интервью разработчики неустанно нахваливали чудесный Radiant AI, который должен был наделить персонажей Oblivion невероятным умом, но от любых конкретных комментариев старательно воздерживались. Это настораживало и заставляло ожидать подвоха. Подвох, разумеется, обнаружился очень скоро. Разрекламированный Radiant AI на практике оказался обычным скриптом, управляющим распорядком дня жителей Кайродила. Утром они идут на работу, вечером – в таверну, а ночью ложатся спать. По сравнению с безмозглыми марионетками из Morrowind, которые круглосуточно топтались по кругу, это, конечно, большой прогресс.
Но почему можно легко вломиться в запертый дом посреди ночи, вытащить хозяина из постели и начать с ним торговать? Почему никто не реагирует на героя, вскочившего на стол в таверне, размахивающего мечом и стреляющего в потолок молниями? Но стоит взять со стола забытую кем-то газету – как таверну охватывает паника, народ с криками «Помогите, грабят!» бросается к выходу, а лавочник достает из-под прилавка палицу с явным желанием проломить нашему герою череп. Почему нам удается бесшумно убить жертву в заброшенном подвале, а через минуту о кровавом преступлении знает вся деревня? Почему торговцы отказываются купить серебряную ложку, украденную на другом конце провинции? И почему любой стражник своим рентгеновским зрением способен обнаружить на дне нашей сумки упомянутую ложку? Зато к поведению персонажей в бою претензий нет. Они исправно маневрируют, меняют оружие, заходят за спину, проводят комбы – в общем, сражаются на совесть. Правда, иног-



ГРОМОЗДКИЙ ИНТЕРФЕЙС – ПОДАРОК СО СТОРОНЫ XBOX 360. К СЧАСТЬЮ, ДЕЛО ПОПРАВИМО МОДАМИ.


ИГРОВОЙ МИР ИЗОБИЛУЕТ ДРЕВНИМИ РАЗВАЛИНАМИ, И В КАЖДЫХ – БАНДИТСКИЙ ЛАГЕРЬ.


С ГОРЫ ОТКРЫВАЕТСЯ ЖИВОПИСНЫЙ ВИД НА СТОЛИЦУ КАЙРОДИЛА.

### Летописи Тамриэля – теперь на русском

Тамриэль, вселенная серии The Elder Scrolls, является, пожалуй, одним из самых детально проработанных миров. Подробно описанная история Тамриэля охватывает более 2500 лет. Лишь отдельные книги способны сравниться с TES по объему географической, исторической и культурной информации. Тем приятнее, что именно наши, русские игроки создали самую подробную энциклопедию Тамриэля. С этим эпохальным трудом (как и множеством другой полезной информации) вы можете ознакомиться на сайте http://tes.ag.ru



да спрыгивают вслед за упавшим врагом в лаву – ничего страшного, в пылу сражения с кем не бывает. Блоки, специальные приемы, перекаты: в целом, боевая часть удалась, с Morrowind даже и сравнивать смешно.

## КРАСОТА ДИКОЙ ПРИРОДЫ

Второй аспект, вызывающий искреннее уважение к разработчикам Oblivion, – это графика. Установив визуальные настройки на максимум и поколдовав над файлом oblivion.ini, обладатель мощного железа сможет насладиться невероятными красотами зеленой природы. Здесь вам не багровые пустыни Вварденфелла и не унылые северные пейзажи Даггерфолла. Леса, поля, холмы, озера, древние руины, величественные замки. По Кайродилу хочется путешествовать, просто бесцельно бродить (или скакать на лошади), наслаждаясь потрясающими видами.
С монстрами, дикими животными и людьми ситуация похуже – модели временами сделаны немного топорно, анимация кое-где страдает... Но если не придираться, то художественный уровень – вполне достойный. Опять же, огромный шаг вперед после марионеток из Morrowind.

## ЗВУКИ И МЕЛОДИИ КАЙРОДИЛА

Дублеры проделали гигантскую работу. В игре несколько сотен персонажей, у каждого свой набор реплик – и все они старательно озвучены. Голоса разнообразные, выразительные, с различными акцентами. В дубляж героев Oblivion было вложено немало усилий, и не напрасно – от таких великолепных голосов игровой мир на глазах расцветает. Лицевая анимация, правда, до Half-Life 2 не дотягивает. Музыкальное сопровождение традиционно на уровне. Джереми Соул, как всегда, написал типовые «эпически-фэнтезийные» треки, среди которых есть как пафосные, так и занудные мелодии. Занудных, впрочем, больше.

## КРУЖОК «УМЕЛЫЕ РУКИ»

Но главное – к Oblivion прилагается мощный инструментарий по созданию модов, при помощи которого игру можно изменить практически до неузнаваемости. Не нравятся гигантские шрифты? Слишком сильные монстры? Медленно растут уровни? Хочется попробовать силы в создании новых квестов? Герою срочно нужен джедайский световой меч? Без проблем. Пара вечеров на освоение тонкостей мод-конструктора – и игра преобразится на ваших глазах. Любительские модификации – то, что спасает игру от низкой оценки. А вот все, на что пока хватило разработчиков – три мелких плагина типа брони для лошадей. По $1.99 каждый. Цинизм и лень, не поддающиеся объяснению.
Стоит ли Oblivion вашего внимания? Безусловно, стоит. Это не бюджетная поделка, это масштабная RPG, такие игры выходят раз в год, а то и реже. Если вам интересен ролевой жанр, то пройти мимо Oblivion совершенно невозможно. Но не надо ждать от нее революционных изменений или чуда. Это просто Morrowind 2.0. Улучшенный и дополненный. ■


ЛОШАДЬ – ОТЛИЧНОЕ ПОДСПОРЬЕ ДЛЯ НАЧИНАЮЩЕГО ПРИКЛЮЧЕНЦА.


ЛЕЧАЩЕЕ ЗАКЛИНАНИЕ ЗАОДНО ИСПОЛЬЗУЕТСЯ ДЛЯ ОСВЕЩЕНИЯ ТЕМНЫХ УГОЛКОВ.




**Автор:**
**Spriggan**
spriggan@gameland.ru



| | |
|---|---|
| ПЛАТФОРМА: | PlayStation 2 |
| ЖАНР: | action |
| ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: | Ubisoft |
| РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР: | Vellod Impex |
| РАЗРАБОТЧИК: | Cavia |
| КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: | 1 |
| ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ: | PlayStation 2 |

**ОНЛАЙН:**
http://drakengard2game.uk.ubi.com/index.htm

# Drakengard 2

**Дракон – пожалуйста. Мириады ушастых гоблинов – есть. Охапку оружия – и ту завезли. Почему нет геймплея?**

В 2004 году Константин «Wren» Говорун посвятил чуточку 163-го номера «СИ» рецензии на оригинальную Drakengard. Игра получила честные шесть баллов, а в поле «Резюме» было прописано следующее: «Просто хорошее рубилово с красивыми роликами». Сегодня, подсказывают, год 2006-й, а в магазинах – диски с Drakengard 2. Жаль, но проект так и не вышел за рамки «просто хорошего рубилова с красивыми роликами».

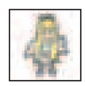
Раз уж мы про годы, то в мире Drakengard их прошло целых восемнадцать. Молодой боец Ноуи служит ордену Рыцарей Печати, который защищает пять Магических Печатей (а те, в свою очередь, удерживают Красного Дракона). Ноуи – человек, воспитанный драконом Легной, – чрезвычайно перспективный воин, на которого возлагаются большие надежды. Но со временем герой узнает, что орден – не такой благородный, каким казался на первый взгляд.

Как и предыдущее разочарование, Drakengard 2 можно разделить на две составляющие – полеты на спине Легны и наземные баталии. Рассекать небо, борясь с управлением и выполняя важнейшие задания класса «срочно сбить все висящие ящики», невыразимо скучно (к тому же нет четкой системы наведения), интересные враги отсутствуют, а видов атак – всего три, довольствоваться ими весьма сложно. Куда лучше скроен привычный hack'n'slash: четверо персонажей, столько же типов оружия, еще больше комбинаций и орды тварей. К сожалению, сотрудники Cavia опробовали все те же грабли, что и большинство разработчиков экшнов, – боевая система несбалансированна настолько, что все преграды элементарно «счищаются» путем бесконечного повторения самого простого комбо. Впрочем, это едва ли мешает получать удовольствие первые десять часов – особенно, если поменьше полагаться на чешуйчатого друга. Полеты на драконе скучны и невыразительны – дурное наследие первой части.

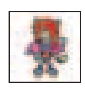
Доказательство наплевательского отношения разработчиков – графический движок, пересаженный прямо из-под капота первой игры. Угловатые модели противников и персонажей, пара текстур на каждый элемент окружающей среды, скверные спецэффекты и скудное цветовое решение – все это и раньше не заслуживало лестных слов, а сегодня и вовсе объявлено вне закона. Drakengard 2 – отнюдь не новоявленный король трэша, однако ее достоинства совершенно бессильны против обидных недочетов, оставшихся еще от первой части. Не помогут они и в поиске своей аудитории – Devil Kings и Dynasty Warriors не обременяют игрока унылым порханием в облаках, предлагая рафинированное месиво. А если вспомнить, что за «рубиловом и роликами» нынче следует ходить в Onimusha: Dawn of Dreams... ■



**КНУТ И ПРЯНИК** + -



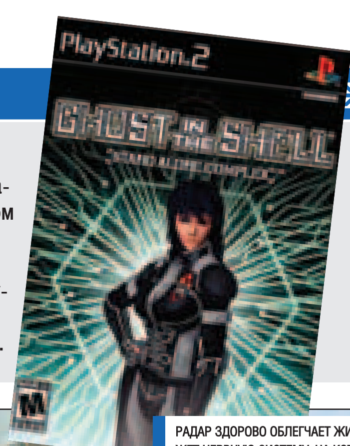
**Плюсы:**
Неплохая постановка баталий, качественная озвучка диалогов, эстетичные видеоролики, сносная история с несколькими вариантами развязки.



**Минусы:**
Никудышные сражения в небе, старый графический движок, однообразные миссии, зацикленная музыка, до ужаса неповоротливая камера, мизерные новшества.

## Разработчики

Студия Cavia, чей офис расположен в Роппонги (район Токио), основана шесть лет назад. Наиболее заметные пункты в послужном списке – игры по мотивам аниме-сериалов Dragon Ball Z, Ghost in the Shell: Stand Alone Complex и Tsubasa Chronicle. В планах на будущее – экшн Bullet Witch (Xbox 360) и неназванная пока action/RPG для PlayStation 3.



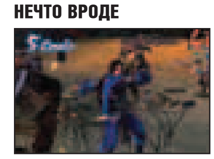

## ВЕРДИКТ

**НАША ОЦЕНКА:** ★★★★★★☆☆☆☆ **6.0**

**Наше резюме:**
Посредственный сиквел и без того не шибко толковой игры. Чтобы скоротать время до следующей Dynasty Warriors – самое оно.

## АЛЬТЕРНАТИВА

**НЕЧТО ВРОДЕ**



Dynasty Warriors 5

**НЕ ЛУЧШЕ, ЧЕМ В СВОЕ ВРЕМЯ**



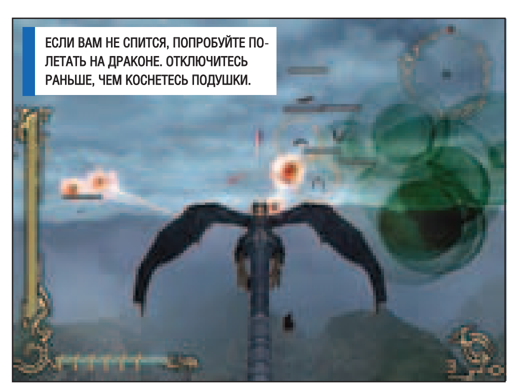
Drakengard



PLAYSTATION 2, ГОВОРИТЕ? 2006 ГОД? SQUARE ENIX? НИЧЕГО ПОДОБНОГО!



РАДАР ЗДОРОВО ОБЛЕГЧАЕТ ЖИЗНЬ И БЕРЕЖЕТ НЕРВНУЮ СИСТЕМУ, НА КОТОРУЮ ТО И ДЕЛО ПОКУШАЕТСЯ ГНУСНАЯ КАМЕРА.



ЕСЛИ ВАМ НЕ СПИТСЯ, ПОПРОБУЙТЕ ПОЛЕТАТЬ НА ДРАКОНЕ. ОТКЛЮЧИТЕСЬ РАНЬШЕ, ЧЕМ КОСНЕТЕСЬ ПОДУШКИ.



НЕ БОЙТЕСЬ, ОНА НЕ УТОПИТСЯ! МОРЕ НЕИНТЕРАКТИВНО.

## «Помойтесь! Попрыгайте на батуте! Подружитесь с Тимми! Поссорьтесь с Торином!»

### АЛЬТЕРНАТИВА

**ЛУЧШЕ, ЧЕМ**

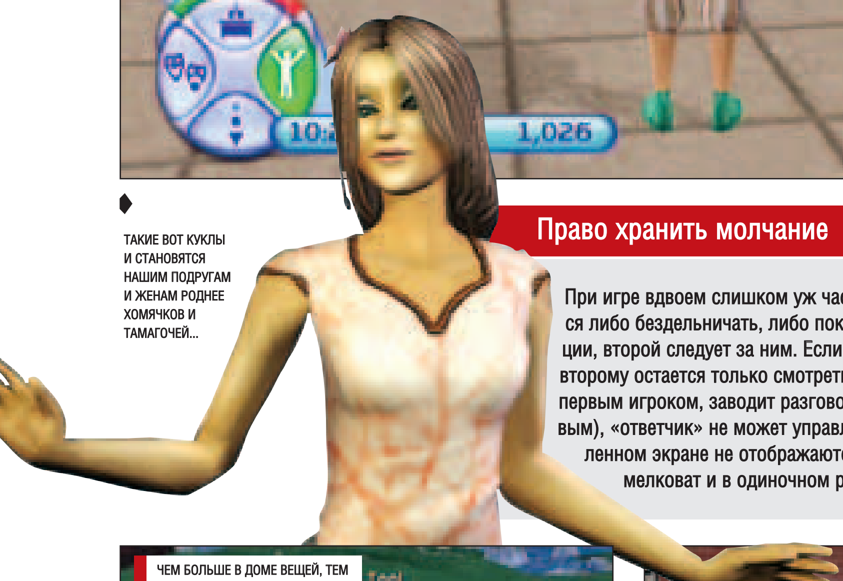


The Sims (PC)

**ХУЖЕ, ЧЕМ**



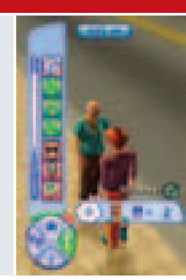
The Sims 2 (PSP)

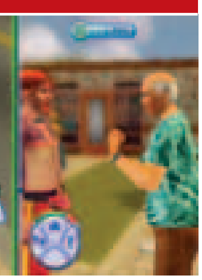


ТАКИЕ ВОТ КУКЛЫ И СТАНОВЯТСЯ НАШИМ ПОДРУГАМ И ЖЕНАМ РОДНЕЕ ХОМЯЧКОВ И ТАМАГОЧЕЙ...

### Право хранить молчание

При игре вдвоем слишком уж часто случается, когда одному из игроков приходится либо бездельничать, либо покориться воле второго. Если один уезжает с локации, второй следует за ним. Если один занимается покупками или строительством, второму остается только смотреть. И самое странное – если виртуал, управляемый первым игроком, заводит разговор с симом второго игрока (или второй – с первым), «ответчик» не может управлять реакцией своего персонажа. А еще на разделенном экране не отображаются подсказки к интерфейсу. Впрочем, он местами мелковат и в одиночном режиме – например, в экране покупки.

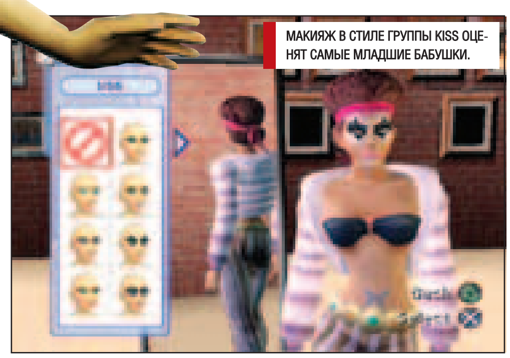




ЧЕМ БОЛЬШЕ В ДОМЕ ВЕЩЕЙ, ТЕМ БОЛЬШЕ ВЕРОЯТНОСТЬ ПОЖАРА.



МАКИЯЖ В СТИЛЕ ГРУППЫ KISS ОЦЕНЯТ САМЫЕ МЛАДШИЕ БАБУШКИ.





понравятся разве что бабушкам-любительницам длиннющих сериалов. Но игра почему-то тщится доказать, что сделана для «молодых и продвинутых». Из подборки музыкальных стилей изгнаны классика и латино, зато фигурируют Ambient Dub и Nu Metal. Создавать пожилых людей, а также детей – нельзя, зато юношей и девушек можно моднейше одеть, постричь и пропирсинговать в любых приглянувшихся местах. Количество настроек внешности тоже увеличилось – задав общий тип телосложения, можно отдельно «прокачать» руки и ноги и перегнать массу из живота в грудь. Получившиеся виртуалы не походят на своих собратьев с PC и PSP. Скорее, они напоминают героев The Urbz, но дух «вечной тусовки» в игре безвозвратно утерян.

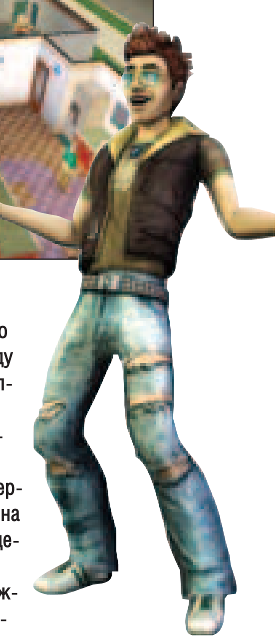
### КУШАТЬ ПОДАНО!

Взамен нам предлагают... заняться кулинарией. Теперь недостаточно просто взять еду из холодильника и испечь ее в духовке. В игре запрятано несколько десятков рецептов кушаний. Некоторые из них не только снимают чувство голода, а, например, могут обеспечить вам успех на любовном фронте или в бизнесе. Смотрите канал «Пальчики оближешь», читайте журналы по домоводству, спрашивайте знакомых в Интернете – способов узнать рецепты множество. Ингредиенты тоже не все лежат в холодильнике – некоторые можно вырастить, другие – выловить в аквариуме, третьи добываются совсем уж экзотическими способами.

Так для кого все-таки получилась игра: для домохозяек или для тусовщиков? Пожалуй, она существует для гораздо более редкого вида – бескомпьютерных консольщиков, жаждущих сыграть наконец в эту нашумевшую The Sims 2. ■

### Action или RTS?

Мы вольны свободно переключаться между двумя вариантами управления. В первом левая рукоятка контролирует непосредственно движение персонажа. Во втором она отвечает за перемещение курсора, с помощью которого можно задать последовательность действий. С помощью правой рукоятки настраивается ракурс камеры.



PC | PLAYSTATION 2 | GAMECUBE | XBOX | GBA | PSP

Автор:
Илья Ченцов
chen@gameland.ru

# The Sims 2

## Секс, страх и ненависть в Странном городе.

The Sims 2 для PSP оказались непохожими на The Sims 2 для компьютера. Игра по-прежнему является жанровым салатом, но ингредиенты и пропорции поменялись.

### КВЕСТ?

Если в писишных «Симах» игра начинается с въезда семьи в новый дом, то на PSP все по-другому. Во время загородной автопрогулки в машине незадачливого героя (назовем его Максим, хотя это может быть и девушка) глохнет мотор, а потом и сам автомобиль пропадает. Хорошо хоть, происходит это не в дремучем лесу, а рядом с городком Strangetown. Название может показаться вам знакомым, но это – не тот Strangetown, который прилагался к версии для PC. Впрочем, деҗавю все равно посетит вас неоднократно. Разработчики намешали в кучу фантастику, «ужастики», теории заговоров и эпос, сложившийся вокруг самого сериала The Sims, причем одно перетекает в другое с редкостным изяществом. Вот пример из самого начала игры. Максим встречает Беллу Гот (помните такую?), которая за смешную сумму продает ему свое поместье. Разумеется, сделка оказывается не без подвоха: в доме обитают целых два (или даже три?) привидения. Чтобы избавиться от первого из них, герой должен предать земле его останки. В поисках праха Макс отправляется к вдове покойного. И тут выясняется, что она за короткое время похоронила уже трех мужей и готовится выйти за четвертого... Страшно? Страшно интересно! Тайны и секреты



подстерегают вас буквально на каждом шагу. Зайдешь в закоулочек – а там лежит-переливается чудесный предмет. Подберешь его – и узнаешь, например, что «снежные люди питаются снегом и представляют опасность разве что для снеговиков». И вот за такую ерунду некоторые жители Стрейнджтауна готовы выкладывать по две с половиной сотни симолеонов. Мы, конечно, только за, но одними «подножными» секретами все равно не прокормишься.

### НАБОР МИНИ-ИГР?

К счастью, секреты можно выведывать и у горожан. Из одного сим-соседа можно вытряхнуть минимум три страшных тайны: personal secret, intimate secret и deep dark secret. Каждая из них связана с победой в одной из трех «социальных игр»: болтовне, флирте и допросе. Флирт и допрос весьма схожи: на экране один за другим появляются значки, обозначающие вашу стратегию, а вы должны как можно быстрее нажимать на соответствующие кнопки.

Например, флирт на первых порах предлагает набор действий из «взять за ручку», «поцеловать» и «посмотреть в глаза», а в допросе можно «наорать», «запугать» и «применить рукоприкладство». После допроса отношения с симом, естественно, портятся, зато вы узнаете его «страшную тайну». А вот если успешно отыграть четыре кона флирта, вас ждет «интимный секрет» и эротическая сцена – WooHoo!, отцензуренная весьма оригинальным образом. «Болтовня» немного интереснее. Здесь вы должны «поддакивать» собеседнику, выбирая в разговоре подходящие темы. Причем, если вначале все просто: увидел само-

| | |
|---|---|
| ПЛАТФОРМА: | PlayStation Portable |
| ЖАНР: | adventure/life sim |
| ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: | Electronic Arts |
| РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР: | «Софт Клаб» |
| РАЗРАБОТЧИК: | Maxis/Amaze Entertainment |
| КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: | до 4 |
| ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ: | PlayStation Portable |
| ОНЛАЙН: | http://thesims2.ea.com |

РЕКОМЕНДУЕТ «СИ»



НАСТРОЙКИ ВНЕШНОСТИ СИМОВ В PSP-ВАРИАНТЕ НИЧУТЬ НЕ УСТУПАЮТ «БОЛЬШИМ» ВЕРСИЯМ. ДЛЯ ДЕВЧОНОК – ПРОСТО РАЙ!

## ВЕРДИКТ

**НАША ОЦЕНКА:** 8.0

★★★★★★★★☆☆

**Наше резюме:**
Другой такой игры на PSP просто нет. За знакомым названием скрывается гениальная пародия на Fahrenheit.

### Умри, но не совсем

Наплевательски относясь к собственным потребностям, ваш виртуал рискует загреметь в психушку, а то и помереть. Если «очков здравомыслия» не хватит на откуп от Зловещего Жнеца, придется вам какое-то время побыть призраком. И это не единственное превращение, которое грозит герою.

**КНУТ И ПРЯНИК**

**Плюсы:**
Забавный сюжет, хороший юмор. Увлекательные мини-игры. Кардинальная непохожесть на PC-версию.

**Минусы:**
Постоянные долгие подгрузки. Содержание не соответствует заявленному возрастному ограничению.



ГАДАЛКА МАМБО ЛОА РАСКРОЕТ ЖИЗНЕННЫЕ УСТРЕМЛЕНИЯ АВАТАРА... ТО ЕСТЬ ВИРТУАЛА.




НА ОДНОМ КЛАДБИЩЕ ВЫ УБЕГАЕТЕ ОТ ЖИВЫХ МЕРТВЕЦОВ, НА ДРУГОМ – ЛУПИТЕ ИХ ЛОПАТОЙ.



ЧЕТЫРЕ ИКОНКИ СЛЕВА ОЗНАЧАЮТ ТЕКУЩИЕ ЖЕЛАНИЯ ВАШЕГО ВИРТУАЛА.



## АЛЬТЕРНАТИВА

**ВЕСЕЛЕЕ, ЧЕМ**


Fahrenheit

**ХУЖЕ, ЧЕМ**


The Sims 2 (PC)

**Тайны и секреты подстерегают вас буквально на каждом шагу...**

лет – выбрал самолет, то на высших уровнях придется соображать: если собеседник говорит, например, про школьный автобус, надо поддакнуть ему, заведя речь про парту.

### РОЛЕВАЯ?..

Однако быстрое и умелое нажимание на нужные кнопки еще не гарантирует победу на пыточно-сексуальном фронте. Большую роль здесь играют навыки персонажа. Их «прокачка» – еще один класс мини-игр, где нужно быстро нажимать одну кнопку или две поочередно. Хочешь прокачать «кулинарию» – включай по телику сим-«Смак» и бешено кликай «кружочек». Желаешь повысить «креативность» – садись за пианино и лихорадочно чередуй «кружочек» и «квадратик». Представьте себя со стороны, и вы поймете, почему в The Sims 2 для PSP не стоит играть в общественном транспорте.
И это – лишь полбеды.
Вторая половинка – в том, что графически приблизить игру к «большим» версиям The Sims 2 удалось лишь ценой частых и весьма долгих подгрузок. Перед тем как полюбоваться на (действительно классную!) анимацию любого действия, вам придется несколько секунд слушать жужжание UMD-привода. Тормоза – теперь не только на PC!



### ...ИГРА В КУКЛЫ?

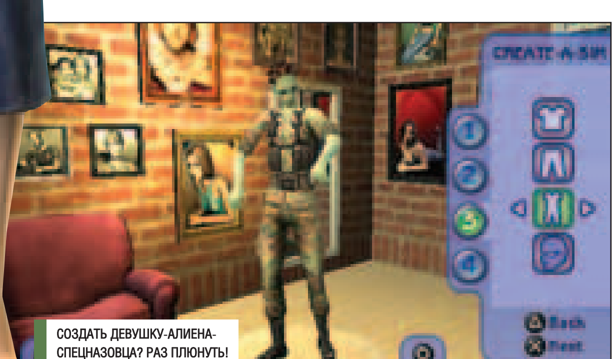
Разработчики буквально забили диск прикидами, прическами и прочими прибамбасами, так что в памяти они умещаются еле-еле. Дом перестраивать нельзя, но разрешается перекрашивать стены и пол, а также, разумеется, покупать и расставлять предметы обстановки. А еще здесь можно заниматься сексом по десять раз на дню. Лукас Кейн*, умри от зависти! ■

* Лукас Кейн – главный герой игры Fahrenheit. Сексом способен заняться лишь пару раз, да и то – если хорошо повезет.

## Не давать детям!

Возрастное ограничение «12 лет» – явное преуменьшение. Формально «порнухи» в игре нет, весь срам пикселизован или вообще творится за кадром. Но тем более невинной смотрится пропаганда распущенности. Стоит любовным отношениям персонажей дорасти до 4 сердечек, как они будут готовы заниматься WooHoo! в любое время и в любом месте, хоть посреди улицы. Однополое «вухование» и обилие сексуальных партнеров приветствуются. Венерические заболевания и беременность отсутствуют, хотя в немаленьком списке доступных к приобретению предметов нет презервативов. О пропаганде тоталитарных сект и не напоминайте.





СОЗДАТЬ ДЕВУШКУ-АЛИЕНА-СПЕЦНАЗОВЦА? РАЗ ПЛЮНУТЬ!



ПОДНЯТЬ НАВЫК ОБЩЕНИЯ ПОМОЖЕТ ОБЫЧНОЕ ЗЕРКАЛО.

PC | PLAYSTATION 2 | GAMECUBE | XBOX | GBA | NINTENDO DS

**Автор:**
**Сергей «TD» Цилюрик**
td@gameland.ru



| | |
|---|---|
| ПЛАТФОРМА: | Nintendo DS |
| ЖАНР: | adventure/management |
| ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: | Electronic Arts |
| РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: | «Софт Клаб» |
| РАЗРАБОТЧИК: | Griptonite Games |
| КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: | до 2 |
| ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ: | Nintendo DS |

**ОНЛАЙН:**
http://thesims2.ea.com

# The Sims 2

## The Sims 2 для DS – это еще не Theme Hotel, но уже не «Дом-2». И на этом спасибо.

От знакомых нам «Симов» тут, впрочем, почти ничего и не осталось (лишь, как и в GBA-версии, будут изредка беспокоить нужды). От ужасной пародии на реалити-шоу, к счастью, тоже – тематикой DS-версии The Sims 2 является обустройство отеля. Хотя и в этом направлении она не достигла глубины и увлекательности Theme Park и Theme Hospital – так что если и можно найти игру, более всего похожую на The Sims 2 для DS, то это будет Animal Crossing.

Как в Animal Crossing, здесь мы имеем населенный колоритными персонажами городок Strangetown, в котором постоянно что-нибудь да происходит – то мэрия загорится, то пришельцы заявятся, то узурпировавший пентхаус мафиозо начнет вымогать деньги. Вашему симу, волею судеб застрявшему в городе из-за поломки автомобиля, предстоит взять в свои руки управление местным отелем и развивать его, справляясь с регулярными неурядицами.

Делать это придется, используя всем известные уникальные возможности Nintendo DS, Griptonite Games не поскупилась на фантазию.

От уборки комнат до вскрытия инопланетянина, от общения с горожанами до свободного творчества – каждое действие потребует от вас обращения к стилусу; иногда пригодится и микрофон. Тем не менее, никакой глубины у немногочисленных мини-игр The Sims 2 нет (за исключением достаточно неплохой карточной игры), и оригинальностью они порадовать уже не могут – в итоге геймплею катастрофически недостает увлекательности.

Общение с другими симами здесь происходит подобно дуэлям в серии Suikoden: собеседник своим видом подсказывает вам, какой из трех вариантов действия уместен в данный момент. Выбор неверных ответов (или, например, неудовлетворение потребностей) заставит шкалу Sanity уменьшаться, и если она достигнет нуля, вашего подопечного ждет арест с последующим штрафом. Деньги же поступают из карманов постояльцев, равно как и приобретаются с помощью мини-игр – и тратятся на обустройство отеля.

В плане графики The Sims 2, конечно же, не обрадует обладателей ее «больших» версий – но для DS полная трехмерность игры вкупе с возможностью вращать камеру по желанию и создавать собственный интерьер заслуживает одобрения.

И никаких загрузок!

В целом же DS-версию The Sims 2 сложно рекомендовать поклонникам The Sims – уж слишком мало в ней осталось от именитой родственницы с PC. Вряд ли она приглянется и любителям всевозможных экономических стратегий – менеджмент отеля здесь скрыт под толстым слоем довольно скучных миссий. Зато желающие погрузиться с головой в жизнь виртуального городка и по каким-то причинам невзлюбившие зверушек из Animal Crossing: Wild World непременно найдут себе место в странном городе Strangetown. ■

### К вопросу о времени

DS-версия The Sims 2 примечательна еще и тем, что внутриигровое время совпадает с реальным. То есть, персонаж не сможет выспаться за полминуты, а постоялец, обещавший съехать в воскресенье, освободит комнату не раньше действительного уикенда. Впрочем, та же система задействована и в Animal Crossing: Wild World, и в Pokemon Channel, так что и она не в диковинку.



**КНУТ И ПРЯНИК** + -



**Плюсы:**
Относительно неплохая графика, обилие игровых ситуаций, уместное использование уникальных возможностей Nintendo DS.



**Минусы:**
Слишком крутой отход от традиций The Sims; звук мог бы быть и получше, а геймплею сильно недостает глубины.

### ВЕРДИКТ

**НАША ОЦЕНКА:** ★★★★★★★☆☆☆ **6.5**

**Наше резюме:**
Неплохая вариация на тему Animal Crossing в антураже The Sims. Но звезд с неба не хватает.

### АЛЬТЕРНАТИВА

**ЛУЧШЕ, ЧЕМ**

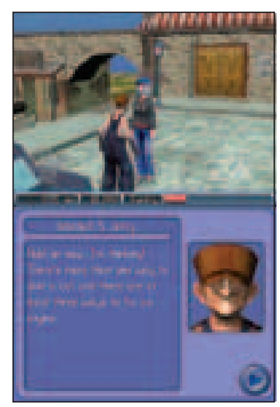


The Sims 2 (GBA)

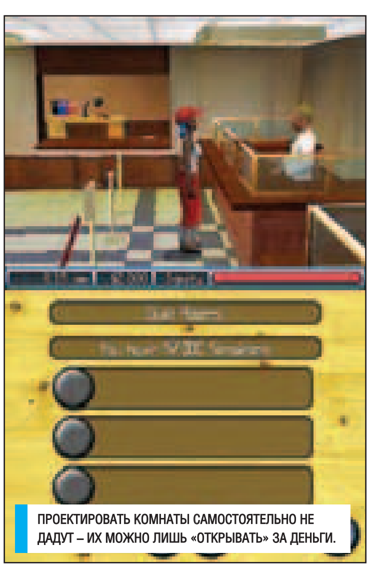
**ХУЖЕ, ЧЕМ**



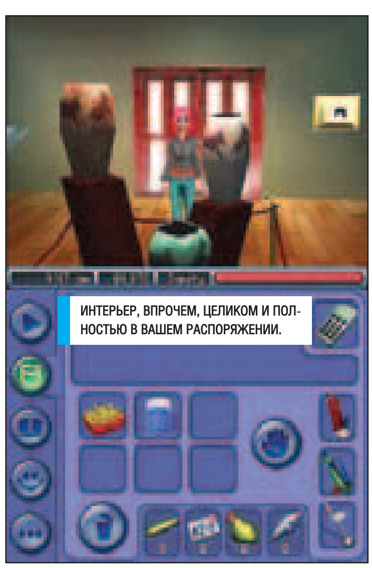
Animal Crossing: Wild World



ЗДЕШНИЕ АБОРИГЕНЫ ИНОГДА ПЫТАЮТСЯ ШУТИТЬ. НА ЛЮБИТЕЛЯ.



ПРОЕКТИРОВАТЬ КОМНАТЫ САМОСТОЯТЕЛЬНО НЕ ДАДУТ – ИХ МОЖНО ЛИШЬ «ОТКРЫВАТЬ» ЗА ДЕНЬГИ.



ИНТЕРЬЕР, ВПРОЧЕМ, ЦЕЛИКОМ И ПОЛНОСТЬЮ В ВАШЕМ РАСПОРЯЖЕНИИ.



ЕСЛИ ЛИНЕЙКА SANITY ОПУСТИТСЯ ДО НУЛЯ, ТО ЗА РЕШЕТКОЙ ОКАЖЕТСЯ УЖЕ ВАШ СИМ.



ШИРОКИЙ АССОРТИМЕНТ ОБНОВОК ДЛЯ СИМОВ ПОРАДУЕТ ДЕВЧОНОК.

PC PLAYSTATION 2 GAMECUBE XBOX GBA N-GAGE

Автор:
Сергей «TD» Цилюрик
td@gameland.ru



| | |
|---|---|
| ПЛАТФОРМА: | Game Boy Advance |
| ЖАНР: | life sim |
| ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: | Electronic Arts |
| РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР: | нет |
| РАЗРАБОТЧИК: | Griptonite Games |
| КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: | до 2 |
| ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ: | Game Boy Advance |

ОНЛАЙН:
http://thesims2.ea.com

# The Sims 2

**Чтобы GBA-версию The Sims 2 можно было без зазрения переименовать в «Дом-2», не хватает лишь г-жи Собчак.**

Интересующиеся серией The Sims консольщики наверняка помнят The Urbz: Sims in the City – по сути, как раз основанную на примитивных миссиях и мини-забавах игру «по мотивам». Ее предтечей была The Sims: Bustin' Out (GBA), а «карманные» варианты The Urbz для GBA и DS (совершенно одинаковые, увы) были ничуть не хуже версий для домашних консолей: в них исправили все недочеты Bustin' Out и внесли незабываемый стиль The Urbz. И поэтому GBA-инкарнацию The Sims 2 ничем, кроме как деградацией, назвать нельзя.

По сценарию вам уготована роль звезды реалити-шоу, все прочие участники которого – обыватели городка Strangetown – о наличии вездесущих скрытых камер не осведомлены, так что для повышения рейтинга вам предстоит «разводить» их на интересные диалоги. Направленность оных вы можете определить в самом начале игры: дружеские, романтические или угрожающие. Впрочем, выбор типа диалогов с другими Симами ни на что, в общем-то, не повлияет – прокачав романтические отношения с конкретным Симом до 3 уровня, вы достигнете лишь... третьего уровня в романтических отношениях.

Ни сценария, ни даже реплик данного персонажа это не изменит. Собственно геймплей состоит преимущественно из общения с обитателями города с целью получать и выполнять всяческие миссии.

Обустройство родного дома, равно как и его использование, сведено к минимуму, а самой интересной частью этой версии The Sims 2 являются... мини-игры, представленные здесь в виде реклам между эпизодами шоу.

Шкалы, отражающие потребности Сима, исчезли вовсе – теперь лишь произвольно появляющийся над головой персонажа шарик с изображением волнующей Сима задачи напомнит о том, что наш подопечный все-таки имеет тривиальные нужды. Причем ключевое слово – «произвольно»; возможно, не успев покинуть уборную, наша телезвезда вновь скорчится, имитируя скорый разрыв мочевого пузыря. Со всеми бывает, чего уж там...

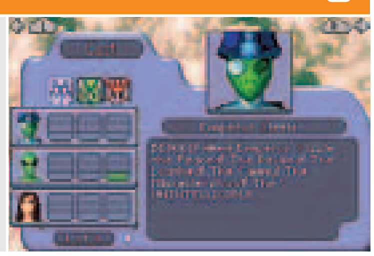
Да, The Sims 2 не хватает Ксении Собчак. Но и без нее эта игра – далеко не шедевр. Очень жаль. ■



ВЫБИРАЕМ МЕСТО ДЛЯ ДУША. ХОТЬ ЧТО-ТО ТУТ ПОХОЖЕ НА THE SIMS!

## Знакомые все лица!

Старые знакомые возвращаются! К примеру, продюсер шоу – Daddy Bigbucks, а рецензенты – семья Goths. Встретятся нам и мафиозо с вышибалой, и неуклюжий мэр, и занудный старикашка, и, конечно же, сам инопланетный император.



## АЛЬТЕРНАТИВА

**НЕ ПОХОЖЕ НА**



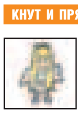
The Sims 2 (PC)

**ХУЖЕ, ЧЕМ**

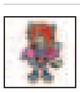


The Urbz: Sims in the City

## КНУТ И ПРЯНИК



**Плюсы:**
Игра неплохо выглядит; шарм The Sims ей присущ, поклонники серии порадуются очередной встрече со знакомыми персонажами.



**Минусы:**
Нет ровным счетом ничего нового; по сравнению с предыдущей частью игра растеряла несколько ключевых элементов, и геймплей стал на порядок менее увлекательным.

## ВЕРДИКТ

**НАША ОЦЕНКА:** ★★★★★☆☆☆☆☆ **5.0**

**Наше резюме:**
Лишь тень того, что было в прошлогодних The Urbz. Самая слабая из всех версий The Sims 2, которая, впрочем, может скрасить пару вечеров неискушенным геймерам.





НА ЗАРАБОТАННЫЕ ПЕРФОРМАНСОМ ОЧКИ УЧИМСЯ НОВЫМ ВИДАМ ОБЩЕНИЯ.



РУГАЯСЬ С АБОРИГЕНАМИ, ЗАВОЕВЫВАЕМ НАРОДНУЮ ЛЮБОВЬ.



ПРЕРЕНДЕРЕННЫЕ ЗАДНИКИ КАЧЕСТВОМ НЕ БЛЕЩУТ, А ВОТ СПРАЙТЫ ПЕРСОНАЖЕЙ БОЛЬШИЕ И КРАСИВЫЕ.

PC | PLAYSTATION 2 | GAMECUBE | XBOX | GBA | N-GAGE

Автор:
Илья «GM» Вайнер
iv@gameland.ru



- ПЛАТФОРМА: PC
- ЖАНР: strategy
- ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Paradox Interactive
- РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: «1С» / Snowball Interactive
- РАЗРАБОТЧИК: Stardock Corporation
- КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1
- ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ: PC

- ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:
PIII 800 МГц, 256 Мбайт RAM, 3D-ускоритель (32 Мбайт VRAM)

- ОНЛАЙН:
http://www.galciv2.com

# Galactic Civilizations 2: Dread Lords / Космическая Федерация 2

**Галактика у ваших ног. Задача? Победить всех. Как? Да как хотите! А что можно делать? Все...**

РЕКОМЕНДУЕТ «СИ»

Вот вы когда-нибудь слышали критику шахмат или претензии к шашкам? Четкие правила, полная свобода действий и выверенный тысячелетиями баланс – при проигрыше остается пенять лишь на себя, а не на создателей. Но с кондачка такое не выдумать, особенно если игровое поле простирается на сотню планет. Однако ребята из Stardock Corporation с задачей справились блестяще.

## ЗЕЛЕНЫЕ ЧЕЛОВЕЧКИ

Первое же меню встретит вас набором улыбок, гримас и оскалов – кунсткамера, да и только. Десять заготовленных рас на любой вкус, но можно и поупражняться в генетике. Предпочитаемые технологии, национальные свойства и политические идеалы еще на старте определяют ваш стиль игры. Напоследок побалуйтесь с дизайном судов и выберите себе грозный лик. Затем получите планету средней паршивости и смело ведите народ в светлое завтра. Дорогу придется выбирать самому... Но человек превыше всего! Ведь именно он платит налоги, которые потом можно потратить на науку, строительство или военное дело. Небольшой набор ползунков помогает направлять изъятые у населения средства в нужное русло. А чтобы подданные лучше работали, размножались и, вообще, не ведали печали, придется обустраивать их быт. Несколько классов построек отвечают за производство, исследования, сельское хозяйство и прибыль. И не забудьте о развлечениях! Вы же не хотите заиметь пару миллиардов врагов. Само собой, обживать планеты нужно с умом, а от бездумно натыканных зданий проку мало. Тем более что количество возможных построек зависит от класса мира. Новые технологии немного повышают его, но за хорошие земли придется повоевать.

## КОСМИЧЕСКИЙ СОВХОЗ

Соседи начали прилетать в гости? Добро пожаловать в коммунальную квартиру... простите, галактику. Сильные миры сего регулярно собираются вместе и решают, кому на этот раз выносить мусор, а кому еще и за свет платить. Специальные налоги, штрафные санкции, моратории и законы назначаются банальным голосованием. А электорат напрямую зависит от размеров оттяпанного пространства. При этом все расы поют оды миру и строят вам глазки, втихую подкармливая ваших врагов. Ударные исследования дипломатии позволят и вам филигранно развешивать лапшу на их разноцветные уши, выменивая за бесценок новые технологии. А заключив союзы со всеми державами, вы в тот же миг увидите финальные титры. Хотя дружить, оказывается, можно и насильно. Испещрите всю карту торговыми путями, настройте на них экономических станций, а на вырученные деньги опутайте вражеские колонии сетью специальных баз. Влияние – важнейший ресурс в игре.

## Хорошо быть плохим

Добрый, злой или нейтральный? От выбора незамысловатой религии зависят отношения с соседями, новые технологии и пути решения некоторых проблем. Причем самое «вкусное» снова достается негодяям! Лучшее оружие, послушание подданных и десятки бонусов в обмен на пару миллиардов жертв. Всего-то...



## ВЕРДИКТ

**НАША ОЦЕНКА:** ★★★★★★★★★☆ **9.0**

**Наше резюме:**
Названия таких игр со временем становятся нарицательными, а геймерам будет стыдно признаться, что они их не видели...

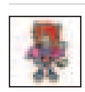
## Глас народа

**Демократия сильно повышает доходы, но оборачивается регулярными выборами. Недовольный народ обязательно проголосует за другую партию и сведет на нет все прежние бонусы. Ситуация моментально ухудшится, производство встанет, рождаемость упадет. А население... правильно, опять начнет возмущаться. Тирании на них нет!**

### КНУТ И ПРЯНИК



**Плюсы:**
Здесь идеально все – от коварных противников до приятных мелочей вроде конструктора кораблей.



**Минусы:**
Отсутствие мультиплеера, сложность освоения для новичков, незатейливая графика.



КОСМИЧЕСКИЕ СТАНЦИИ СПОСОБНЫ СТИРАТЬ В ПОРОШОК ЦЕЛЫЕ ЭСКАДРЫ ИЛИ ЗАХВАТЫВАТЬ МИРЫ БЕЗ ЕДИНОГО ВЫСТРЕЛА.



СМОТРИ, НО НЕ ТРОГАЙ – РЕЖИМ БОЯ СОЗДАН ТОЛЬКО ДЛЯ РАЗВЛЕЧЕНИЯ. ЛУЧШЕГО РАЗВЛЕЧЕНИЯ В ИГРЕ.




ИНТЕРФЕЙС НАСТОЛЬКО ПРОСТ, ЧТО УЖЕ ЧЕРЕЗ ЧАС ЭТА КИТАЙСКАЯ ГРАМОТА БУДЕТ КАЗАТЬСЯ ВАМ ПОНЯТНОЙ. А ЕЩЕ ЧЕРЕЗ ДВА – РОДНОЙ.

## АЛЬТЕРНАТИВА

**ИДЕАЛЬНА, КАК**



Master of Orion 2: Battle at Antares

**ЛУЧШЕ, ЧЕМ**



«Галактические цивилизации»



# Битвы порой напоминают игру в карты, где вместо тузов в рукаве – вездесущая разведка

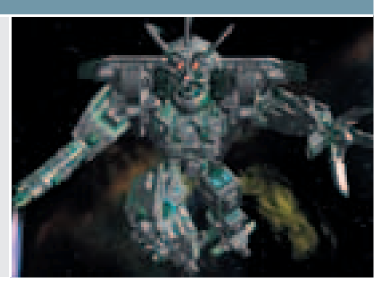
Оно определяется протяженностью границ и вселяет страх в ваших противников. Развивайте культуру, и оказавшиеся в вашем пространстве планеты продадут хозяев за игровые центры и лживые проповеди. Захватили три четверти космоса? Правильно, любуйтесь новой концовкой.

## ГОРИТ И КРУЖИТСЯ ПЛАНЕТА, НАД НАШЕЙ РОДИНОЮ ДЫМ

Вы же не верили сладким речам соседей, правда? К зазевавшемуся игроку тут же нагрянут в гости крейсеры вчерашних союзников. Все военные хитрости заключены в сотню технологий и три типа вооружений. Пушки, ракеты и лазеры – никогда не знаешь, с чем ждать врагов. Удариться в исследования щитов или укреплять броню, спускать со стапелей устрашающие махины или настроить десятки истребителей? Битвы порой напоминают игру в карты, где вместо тузов в рукаве – вездесущая разведка, вмиг опустошающая казну. Да и походы – дело сугубо научное. Без систем жизнеобеспечения до дальнего кордона не доберешься, руки коротки. А чтобы из беспомощной кучки кораблей сделать флот, придется еще и в логистике поднатореть – поодиночке в космос лучше и носу не высовывать.

## Что нам стоит «Мир» построить

**Кроме больших пушек и толстой брони свои корабли можно обвесить тысячами украшений. Лень? Да, поначалу это и правда кажется глупостью. Пока не увидишь, что умудрились создать некоторые игроки. Кружок «Очумелые ручки» и рядом не валялся! Крейсеры из всех именитых фильмов и сериалов, плоды чьей-то сумасшедшей фантазии и самая настоящая космическая станция – а вам слабо? При должном терпении можно хоть лимузин сделать из обычного боевого транспорта. Жаль только, разработчики не подумали об обмене моделями. Ведь создание очередного шедевра занимает куда больше времени, чем само прохождение миссии. Но оно того стоит, уж поверьте.**



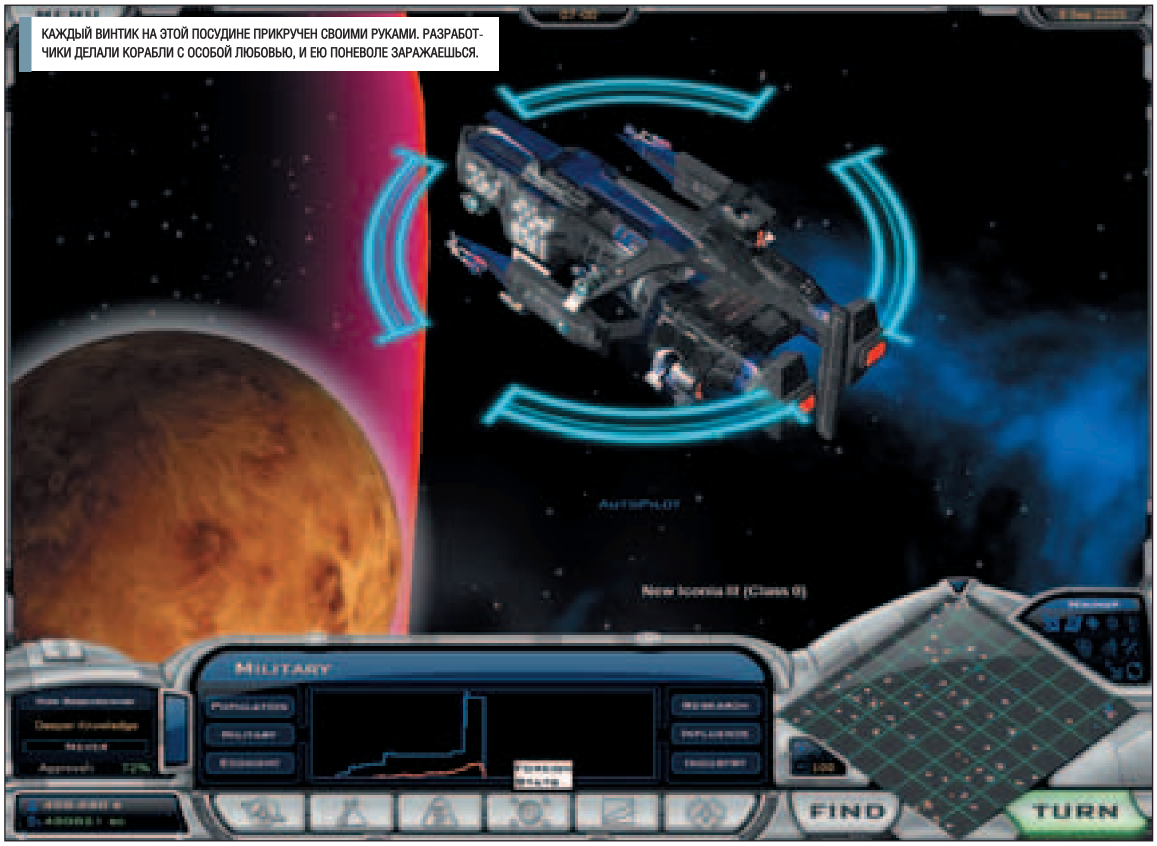



СОЮЗНИЧКИ РЕШИЛИ РАСКУЛАЧИТЬ МЕНЯ СПЕЦИАЛЬНЫМ НАЛОГОМ. А ЧЕРЕЗ МЕСЯЦ ЕЩЕ И ПОМОЩИ ПРОСИТЬ БУДУТ, ИНТРИГАНЫ...




НАЗЕМНЫЕ БИТВЫ СМАХИВАЮТ НА СТАРЫЕ МУЛЬТИКИ. В ЛЮБОМ СЛУЧАЕ ИХ ИСХОД ПРЕДОПРЕДЕЛЕН С ПЕРВОЙ СЕКУНДЫ.

**Голосуй, или проиграешь!**
Галактический Совет (United Planets) отлично уравновешивает силы. Вырвавшуюся вперед цивилизацию тут же обложат налогами и ввергят ей все космические тюрьмы в придачу. Конечно, из Совета всегда можно выйти, но больно уж часто там раздают слонов – от новых планет до различных бонусов.

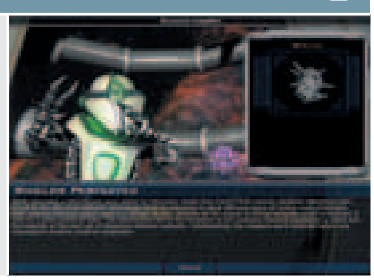


КАЖДЫЙ ВИНТИК НА ЭТОЙ ПОСУДИНЕ ПРИКРУЧЕН СВОИМИ РУКАМИ. РАЗРАБОТЧИКИ ДЕЛАЛИ КОРАБЛИ С ОСОБОЙ ЛЮБОВЬЮ, И ЕЮ ПОНЕВОЛЕ ЗАРАЖАЕШЬСЯ.



## Космическое чтиво

Порядком разросшееся дерево технологий манит не только огромными пушками и вселенским счастьем, но и занимательным чтением. Подписей к сотням изобретений хватило бы на фантастический роман средней руки. Вы вот знаете, что такое «фазоры» или «дюрантиум»? Любопытство – двигатель прогресса...



Штурмовики на исходной, кони пьяны, хлопцы запряжены. Пора и миры захватывать! Наземными боями ведает десант, который набирается прямо из ваших любимых налогоплательщиков. Так что не стоит бездумно слать на бойню миллионы солдат (кредитов, несчастных созданий – нужное подчеркнуть). Сила армий зависит от их численности, боевых технологий и выбора средств поддержки. Разутюжив поверхность бомбардировщиками, вы без труда перебьете врагов, но получите в награду раскуроченную безжизненную планету. Гонку вооружений можно продолжать почти бесконечно, но война здорово бьет по карману и нервирует подданных.

### ИНОПЛАНЕТНЫЙ РАЗУМ

Да и союзники обязательно возьмут на карандаш ваши имперские замашки. Слабые расы будут заговаривать вам зубы, засыпать подарками и поддакивать в галактическом совете. А как только вы забудете о них, выкинут очередное коленце. Компьютер умеет не просто четко оценивать ситуацию, но и мастерски юлить, погрязнув в интригах. Никакого жульничества и завышенных параметров – искусственный интеллект на самом деле дает прикурить, реагируя на каждое ваше действие. Возьмите все вышеописанные варианты стратегий, хорошенько перетасуйте и сдайте на руки девяти расчетливым подлецам. А потом попробуйте продержаться хоть пару часов на максимальном уровне сложности. Если выиграете, не преминете выслать скриншот...

Время ставить жирную точку, а так много еще осталось за кадром. Сотни причудливых технологий, невообразимые корабли и эпическая кампания – журнал можно исписать до корки. А из этой «песочницы» размером с вселенную – не вылезать до конца дней. Недельные битвы, бессонные ночи, бесконечные мириады миров... Со временем начинаешь понимать, почему в этой игре нет мультиплеера. ■



ДИАГРАММА НАГЛЯДНО ПОКАЗЫВАЕТ, ЧТО ГАЛАКТИЧЕСКИЙ СОВЕТ У МЕНЯ В КАРМАНЕ.



ЛУЧШЕ ХОРОШЕНЬКО ПРОДУМАТЬ ПЛАН ИССЛЕДОВАНИЙ. В ТАКОМ ДРЕВЕ И АКАДЕМИКИ ПОТЕРЯЮТСЯ...

PC | PLAYSTATION 2 | GAMECUBE | XBOX | GBA | N-GAGE

Автор:
**Гусев Денис**
gusev@gameland.ru

| | |
|---|---|
| ПЛАТФОРМА: | PC |
| ЖАНР: | sports |
| ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: | CDV Software |
| РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: | «Акелла» |
| РАЗРАБОТЧИК: | Metropolis Software |
| КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: | 1 |
| ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ: | PC |

**ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:**
P3 800 МГц, 256 Мбайт RAM, 3D-ускоритель (64 Мбайт RAM), 400 Мбайт HDD, DirectX 9.0c

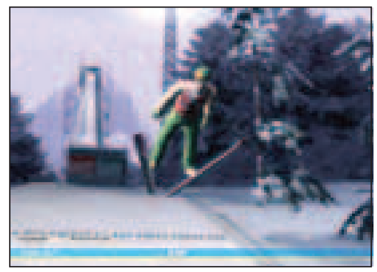
**ОНЛАЙН:**
http://www.akella.com/ru/games/ski2006

# Ski Springen Winter 2006 / Зимние Игры 2006: Чемпион трамплина

**На дворе весна, а «СИ» продолжает знакомить вас с симуляторами зимних видов спорта. На очереди прыжки с трамплина – Ski Springen Winter 2006.**

Помимо реки Висла, режиссера Кшиштофа Зануссии и свиного сала под названием «шмальц», Польша славится еще и крупными достижениями в спорте. Не стоит забывать о победах футбольной команды «Легия» и знаменитом футболисте Бонеке Збигневом. Однако в последнее время основных успехов Польша добилась не на поле с мячом, а, как ни удивительно, в прыжках с трамплина. Спортсмен Адам Малыш, многократный чемпион мира, сегодня – национальный герой Польши. Вдохновившись победами своего соотечественника, разработчики из Metropolis Software решили создать симулятор этого замечательного вида спорта, а заодно попытаться обойти абсолютного монополиста жанра, компанию RTL.

Самое интересное, что затея разработчиков почти удалась. Но вот незадача: RTL Ski Jumping 2006 настолько хороша, что конкурировать с ней сегодня другому симулятору просто не по силам. Вот и приходится Ski Springen Winter 2006 довольствоваться лишь вторым местом. Практически все качества, необходимые для высокой оценки, в игре есть. Во-первых, отличный графический движок. Несмотря на небольшое количество ландшафтов и перспектив (учитывая специфику состязаний), смотрится все просто великолепно. Также стоит отметить тщательную прорисовку костюмов спортсменов. Во-вторых, простое управление. Все действия, начиная с разгона и заканчивая приземлением, делаются мышкой. Ну и, в-третьих, большое количество участников, пускай и с вымышленными именами и незапоминающейся внешностью. Все три основных (и обязательных!)





правила для симуляторов прыжков с трамплина соблюдены. Разработчики постарались на славу. Но все-таки RTL Ski Jumping 2006 лучше проекта Metropolis Software. Почему, спросите вы?

Наверное, все дело в пресловутой психологии побежденного – когда есть безусловный лидер, остальные конкуренты, вне зависимости от своих результатов, зачастую подсознательно принижают собственные возможности и тем самым не могут до конца раскрыть свой потенциал. Правда, удерживать лидирующую позицию тоже далеко не просто. Ведь приходится постоянно доказывать, что ты заслуженно занимаешь первое место. У Ski Springen Winter 2006 нет существенных недостатков (за исключением комментатора, болтающего на немецком языке), но при этом у игры отсутствует собственный стиль, та самая «изюминка». Это и есть главное препятствие на ее пути к золотой медали. В любом случае вам стоит обратить внимание на этот проект. И потом, как известно, ничто не вдохновляет отстающих больше, чем поддержка болельщиков. Особенно когда болельщики фанатично увлечены прыжками с трамплина и жизни своей не представляют без этого вида спорта. ■

## K120: собачья работа

**K120 – это обозначение мощности трамплина, критической точки, на которую можно приземлиться после разгона. Каждый метр на 120-метровом трамплине оценивается в 1.8 очка, на 90-метровом – в 2 очка. Если спортсмен на 120-метровом трамплине улетает на 121 метр, его результат равен 61.8.**



**КНУТ И ПРЯНИК** + -

**Плюсы:**
Красивая графика. Простое управление. Около трехсот участников из разных стран с различными характеристиками. Возможность наблюдать за выступлениями соперников.

**Минусы:**
Игра насквозь пропитана «польским духом», начиная с обложки, заканчивая титрами. Но комментатор почему-то болтает на немецком языке.

## ВЕРДИКТ

**НАША ОЦЕНКА:** ★★★★★★★☆☆☆ **7.0**

**Наше резюме:**
Игра совсем немного отстает от проекта RTL. В следующем сезоне ожидаем взлет Ski Springen Winter 2006 и падение RTL Ski Jumping 2006.

## АЛЬТЕРНАТИВА

**ЛУЧШЕ, ЧЕМ**



Ski Jumping 2005: Third Edition

**ХУЖЕ, ЧЕМ**



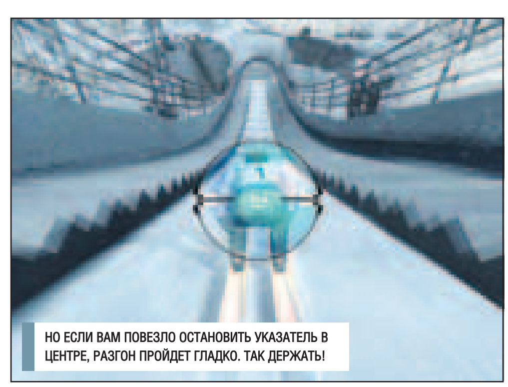
RTL Ski Jumping 2006



КЛЮЧ НА СТАРТ. ЗАДАЧА ИГРОКА – ОСТАНОВИТЬ БЕГУЩИЙ УКАЗАТЕЛЬ КАК МОЖНО БЛИЖЕ К ЦЕНТРУ.



ВОТ ЧТО ОБЫЧНО СЛУЧАЕТСЯ, ЕСЛИ НЕ ОСТАНОВИТЬ УКАЗАТЕЛЬ КАК МОЖНО БЛИЖЕ К ЦЕНТРУ.



НО ЕСЛИ ВАМ ПОВЕЗЛО ОСТАНОВИТЬ УКАЗАТЕЛЬ В ЦЕНТРЕ, РАЗГОН ПРОЙДЕТ ГЛАДКО. ТАК ДЕРЖАТЬ!



ДЕФОРМАЦИЯ ЛИЦ НА XBOX 360 ПРОСТО ПОРАЖАЕТ. НАСТОЛЬКО РЕАЛИСТИЧНОЙ АНИМАЦИИ НЕ БЫЛО ЕЩЕ НИ В ОДНОЙ ИГРЕ. ЖАЛЬ, ЧТО ПРИ СИЛЬНОМ ПОПАДАНИИ НЕ ВЫЛЕТАЕТ КАПА, А ИЗ РАССЕЧЕНИЙ НА БРОВЯХ НЕ СОЧИТСЯ КРОВЬ. НО ЭТО ОТНЮДЬ НЕ ПОРТИТ ОБЩЕГО СНОГСШИБАТЕЛЬНОГО ЭФФЕКТА ОТ ГРАФИКИ НОВОГО ПОКОЛЕНИЯ.

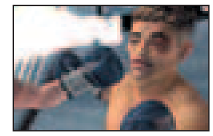
## АЛЬТЕРНАТИВА

**НЕ ПОХОЖЕ НА**



Tekken 5

**ЛУЧШЕ, ЧЕМ**



Fight Night: Round 2

ХОТЬ ЛИЦОМ НОВОЙ СЕРИИ СТАЛ ОСКАР ДЕ ЛА ХОЙА, МЫ ПО-ПРЕЖНЕМУ ЛЮБИМ ГЛАВНОГО ШОУМЕНА НА РИНГЕ – РОЯ ДЖОНСА МЛАДШЕГО.



## Таких красивых моделей боксеров, таких текстур и таких залов мы еще не видели никогда и нигде!

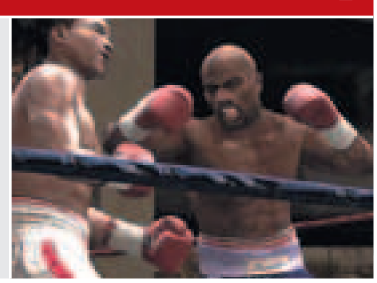
ра, вы можете делать и обманные движения. Например, показать, что сейчас будет сильный удар слева, – отвести левую руку назад, будто готовясь нанести Stun Punch, а затем резко выбросить правый прямой в туловище. Особенно такие трюки уместны в игре с живым оппонентом – «компьютеры» все-таки нечасто ловятся на подобные фокусы, да и умничать с ними особенно незачем – проще перебирать комбинации по три-четыре удара и наблюдать, как уменьшается линейка здоровья противника.

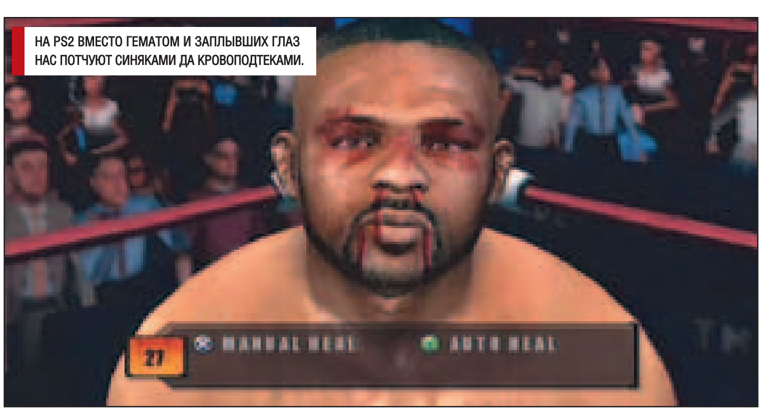
Как были однообразными и предсказуемыми, так и остались. Раздражает, что Рой Джонс и Джо Фрейзер дерутся, словно братья-близнецы. Помнится, разработчики обещали, что у каждого бойца будет свой стиль, но достойно реализовать его они не смогли. Да, на ринг боксеры выходят по-разному, да передвигаются тоже по-разному, но сама тактика ведения боя (а ведь именно она нас интересует, верно?) у них почти всегда одинаковая. Обидно.

Перейдем к игровым режимам. Их у нас четыре штуки – Play Now, Career, ESPN Classic и Online. Если с первым и последним все ясно без лишних слов, то на ESPN Classic и режиме карьеры остановимся подробнее. В первом нам предлагают поучаствовать в самых интересных боях за историю бокса, например Али против Фрейзера, Джонс против Хопкинса, Гатти против Варда. Но интерес эти баталии представляют чисто познавательный (вам расскажут о слабых и сильных сторонах каждого боксера, чем они прославились и почему этот бой такой знаменательный), с точки зрения геймплея здесь нет ничего нового. Все великие бойцы отличаются друг от друга только

### Есть разница!

В новой Fight Night, как и раньше, есть возможность игры по Сети – только там можно встретить действительно могучих соперников. Ведь каким бы чемпионом по избиению компьютерных болванов вы ни были, впервые попав на сильного противника в онлайне, очень быстро поймете, что до сих пор и не играли по-настоящему. Здесь работают совершенно другие правила, а те финты, которые вы можете вытворять с искусственным разумом, уже не проходят. Поэтому, выйдя в Сеть, не спешите сразу лезть в драку, лучше найдите себе противника с количеством побед меньшим, чем поражений, и испытайте на нем свои силы. А уже затем стройте планы по завоеванию первых мест в рейтингах.





НА PS2 ВМЕСТО ГЕМАТОМ И ЗАПЛЫВШИХ ГЛАЗ НАС ПОТЧУЮТ СИНЯКАМИ ДА КРОВОПОДТЕКАМИ.



МИНИ-ИГРА ПО ЛЕЧЕНИЮ СВОЕГО БОЙЦА МЕЖДУ РАУНДАМИ НИКУДА НЕ ПРОПАЛА И НИСКОЛЬКО НЕ ИЗМЕНИЛАСЬ.

PC | PLAYSTATION 2 | GAMECUBE | XBOX | XBOX 360 | N-GAGE

**Автор:**
**Юрий «Voron» Левандовский**
voron@gameland.ru

| | |
|---|---|
| ПЛАТФОРМА: | PlayStation 2, Xbox, Xbox 360 |
| ЖАНР: | sports |
| ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: | Electronic Arts |
| РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР: | «Софт Клаб» |
| РАЗРАБОТЧИК: | EA Chicago |
| КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: | до 2 |
| ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ: | Xbox 360, PlayStation 2 |

**ОНЛАЙН:**
www.easports.com/fightnightround3/index.jsp

# Fight Night: Round 3

РЕКОМЕНДУЕТ «СИ»

**Умение Electronic Arts выпускать каждый год одни и те же игры под разными соусами просто поражает.**

Еще больше поражает тот факт, что игры выходят качественными и, оставаясь по сути своей просроченным продуктом годовалой давности, залитым свежим кетчупом, они снова продаются огромными тиражами. Вот и сегодня перед нами классический представитель такого товара – Fight Night: Round 3. В чем же секрет Electronic Arts? Давайте разбираться.

При первом взгляде у людей, знакомых с сериалом, закрадывается подозрение, что «все это мы уже видели». Да, действительно, игровой процесс не изменился буквально ни на йоту. Графически на PS2 и Xbox, все выглядит точно так же, как и во второй части. Снова в действии боевая система Total Punch Control. Снова мы перемещаем нашего бойца левой аналоговой рукояткой, а удары наносим правой. И единственное, что сразу бросается в глаза, так это графика в версии для Xbox 360. Таких красивых боксеров, таких текстур и таких залов мы еще не видели нигде. В этой версии смотрится игра просто фантастически! Жаль, что анимация как была довольно примитивной, так и осталась.

Если вы не знакомы с Fight Night, придется привыкать к управлению. Перемещаем правую ручку по прямой в левую или правую сторону, наш боксер наносит прямой удар правой или левой рукой. Отвели рукоятку в левую сторону и описали полукруг вперед – боксер нанес левый хук. Зажали правый курок (Xbox 360) или R2 (PS2), и ваш боксер обрушит на соперника удар, в который вложит весь свой вес. Всего ударов насчитывается пятнадцать: шесть в голову, те же шесть в туловище, запрещенный удар и два супера. Боковые и апперкоты можно еще и усиливать; эта возможность была и в прошлой части, но теперь она получила небольшое развитие: усиленные удары разделены на три группы. Haymaker – по сути, стандартный удар, наносящий больше урона. Чтобы сделать его, нужно перед выполнением бокового тычка или апперкота отвести рукоятку перед прокруткой чуть-чуть назад – «зарядить» удар. Flash KO Punch – прием, который при успешном попадании снимает всю линейку жизни у вашего соперника и приводит его к состоянию «один удар до нокдауна». Выполняется так же, как и Haymaker, только рукоятку для «зарядки» нужно отводить еще дальше. И последний вариант усиленного удара – Stun Punch. Снова отводим рукоять назад, но, начав прокрутку, вращаем аналог дальше обычного. Получается самый размашистый удар, при удачном выполнении которого мы переходим к виду от первого лица. Выглядит это весьма интересно – вы видите своего боксера, наносящего удары, глазами соперника, старающегося заблокироваться (или наоборот – смотря, кто кому залепил). Если оппонент пропустит два-три удара, ему кранты, но если он их заблокирует, его жизненные силы восстановятся.

Звучит все слишком сложно, но после часа игры вы свыкнетесь с этим управлением, и никакими плюшками обратно к кнопкам вас не заманишь. Ведь помимо регулировки силы уда-



## ВЕРДИКТ

**НАША ОЦЕНКА:** ★★★★★★★★★★ **8.5**

**Наше резюме:**
Даже с небольшим количеством изменений и неидеальным режимом карьеры Fight Night Round 3 – лучший симулятор бокса на данный момент.

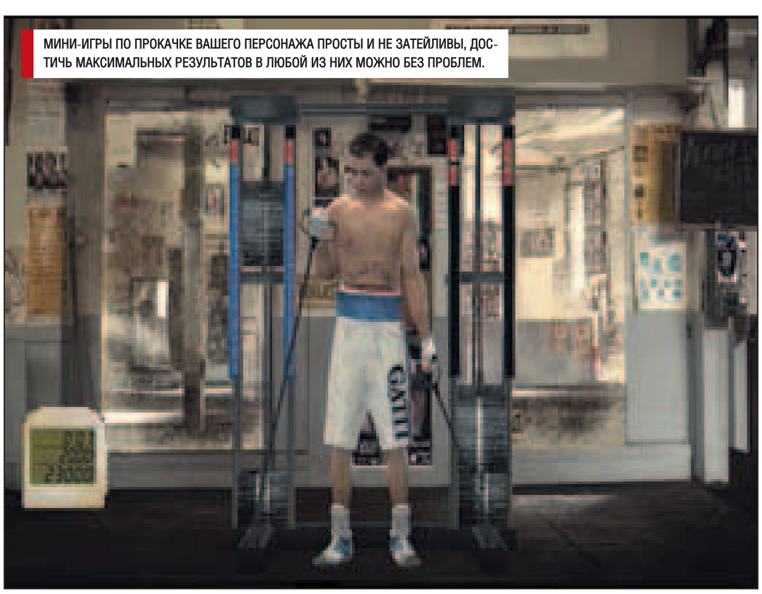
### Повторенье – мать ученья

**Музыкальное сопровождение, как всегда, выполнено в хип-хоп стиле, и, хотя сделано оно весьма качественно, из-за небольшого общего количества доступных мелодий музыка через пару часов начинает раздражать. Да и для меню все же стоило сделать какую-то нейтральную музыку. Не менее пресен и комментатор, который раз за разом повторяет одни и те же реплики.**

**КНУТ И ПРЯНИК** + -

**Плюсы:**
Фантастическая графика (на Xbox 360), отличная реализация боксерского боя и подробный режим создания персонажа. Возможность менять стиль боя.

**Минусы:**
Довольно скучный режим карьеры, слишком легкие мини-игры, все еще однообразный игровой процесс при одиночном прохождении.


МИНИ-ИГРЫ ПО ПРОКАЧКЕ ВАШЕГО ПЕРСОНАЖА ПРОСТЫ И НЕ ЗАТЕЙЛИВЫ, ДОСТИЧЬ МАКСИМАЛЬНЫХ РЕЗУЛЬТАТОВ В ЛЮБОЙ ИЗ НИХ МОЖНО БЕЗ ПРОБЛЕМ.



КАРЬЕРА НАЧИНАЕТСЯ С ЛЮБИТЕЛЬСКИХ СПАРРИНГОВ. БОКСЕРЫ БЬЮТСЯ В ШЛЕМАХ И НЕ МОГУТ ДАЖЕ КАК СЛЕДУЕТ ПОДПОРТИТЬ СОПЕРНИКУ ЛИЦО.



А ВОТ И МИНИ-ИГРА С ВИДОМ ИЗ ГЛАЗ, В КОТОРУЮ ПЕРЕХОДИТ ГЕЙМПЛЕЙ, ПРИ ПОПАДАНИИ STUN PUNCH'А. ПРИЧЕМ ВЫ МОЖЕТЕ БЫТЬ КАК В РОЛИ ЗАЩИЩАЮЩЕГОСЯ, ТАК И В РОЛИ АТАКУЮЩЕГО – ЗАВИСИТ ОТ ТОГО, КТО ИЗ ВАС НАРВАЛСЯ НА ЭТОТ САМЫЙ STUN PUNCH.

### Xbox 360, на старт!

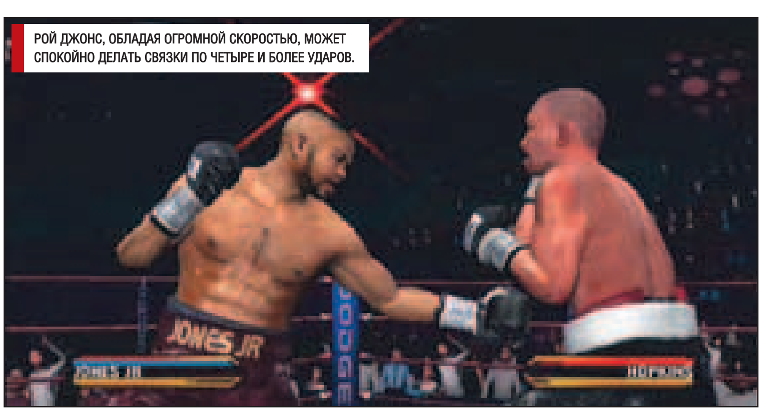
**Помимо великолепной графики, на Xbox 360 существует еще одна особенность, присущая только этой версии, – расположение кнопки Start на контроллере. Во время активного вращения правого аналога, палец нередко соскакивает прямо на нее, вызывая бурю отрицательных эмоций у игроков. Особенно это раздражает в онлайне.**

основными параметрами, например, Фрейзер бьет сильнее, но по рингу перемещается медленнее, чем Али. И так далее. Сами же бои протекают по давно отработанному сценарию, который действует против любого компьютерного соперника – наседаем на него, делаем два-три удара в туловище и пару апперкотов в голову, да так и мутузим вплоть до нокаута. Наверное, это вообще главная проблема всех игр серии Fight Night – однообразие происходящего. После того как вы свыкнетесь с непривычным управлением и поймете, какие удары приносят больше всего пользы, каждый бой становится копией предыдущего. Спасает от скуки режим карьеры, который в этот раз подвергся серьезной переработке, и возможность создания своего собственного боксера. О них и поговорим.

При создании персонажа вам, как всегда, предложат множество настроек внешности – с этим в играх от EA никогда не было проблем, одни только The Sims чего стоят. А вот дальше – уже нечто новенькое! Помимо обычных показателей, боксеру теперь разрешено задать стиль ведения боя. Причем – отдельно на перемещение по рингу, блокирование и нанесение ударов. Менять его можно буквально перед каждым боем, а новые стили постоянно будут открываться вам по мере прохождения карьеры, это вносит немало разнообразия. Можно играться с акцентами на различные удары (скажем, усилить прямые или апперкоты), с блоками, лучше защищающими голову или корпус. Готовить бойца по-разному для разных соперников.

Режим карьеры начинается, как и раньше, с любительских боев в масках без тренеров и по четыре раунда, а заканчивается битвами за чемпионский титул по двенадцать раундов. Но если в прошлой части мы постоянно, от боя к бою, поднимались в таблице рейтингов с сотого на первое место, то теперь никаких рейтингов нет, просто каждый бой нам добавляет популярности – увеличивается специальная линейка: когда она заполнится целиком, нам дают возможность поучаствовать в бою с именитым соперником. Каждый наш противник будет сильнее предыдущего, и однажды вы попадете на бой за титул чемпиона мира. К сожалению, карьера по-прежнему остается совершенно бездумной. Здесь нет никакой интриги, нет неожиданностей, подставных боев, невообразимых препятствий, вроде матча против втрое более сильного боксера. Все идет своим чередом, деремся со слабыми, побили с десяток – вот вам боксер посильнее... Скукота. Есть, правда, одна интересная особенность. На протяжении всей карьеры вам то и дело будет попадаться один и тот же боксер, который станет главным соперником на всю игру. У меня это был Бернард Хопкинс. Он вставал на пути с удивительным постоянством и, в отличие от обычных скучных соперников, был более агрессивен и даже применял запрещенные удары.

В итоге мы получили «еще один Fight Night». Снова очень красивый, затягивающий и обожаемый всеми фанатами бокса. Но в то же время – все такой же однообразный, местами скучный и слишком уж похожий на две предыдущие части. ■



РОЙ ДЖОНС, ОБЛАДАЯ ОГРОМНОЙ СКОРОСТЬЮ, МОЖЕТ СПОКОЙНО ДЕЛАТЬ СВЯЗКИ ПО ЧЕТЫРЕ И БОЛЕЕ УДАРОВ.



РОБЕРТО ДЮРАН ПОПАЛ В НЕЗАВИДНОЕ ПОЛОЖЕНИЕ, ПРОСТО ПОСМОТРИТЕ НА ЕГО ОГОРЧЕННОЕ ЛИЦО!




Автор:
Spriggan
spriggan@gameland.ru



| | |
|---|---|
| ПЛАТФОРМА: | Game Boy Advance |
| ЖАНР: | action |
| ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: | ZOO Digital Publishing |
| РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР: | нет |
| РАЗРАБОТЧИК: | Tuna Interactive |
| КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: | 1 |
| ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ: | Game Boy Advance |

**ОНЛАЙН:**
http://www.zoodigitalpublishing.com/product-item.php?id=83

# Alien Hominid

РЕКОМЕНДУЕТ «СИ»

**«Корабль пришельца терпеть крушение на Земля тчк Люди забрать корабль пришельца себе тчк Пришелец отомстить вскл».**

Спокойствие, только спокойствие. Название «Alien Hominid» вам наверняка уже встречалось – если не в дебрях Глобальной Сети, то на обложках дисков PlayStation 2, GameCube и Xbox. Нет ни малейшего повода для беспокойства: новоявленная контора Tuna Interactive дала о себе знать, переведя и без того крошечный проект в формат малютки Game Boy Advance. Что замечательно, практически без потерь.

Схема геймплея стара, как NES: желтый гость из космоса движется слева направо, огнестрельно устраняя преграду за преградой. Толпы бедолаг-вражин умрут уймой неприятных способов – родственник мультяшного Зима (см. мультсериал «Завоеватель Зим») умеет откусывать головы, рубить туши агентов ФБР пополам и, конечно же, давить на курок бластера. Последний, в свою очередь, заряжается самыми разными патронами – от обыкновенных свинцовых пуль до плазменных сгустков. В качестве бонуса процесс разбавлен катанием на транспортных средствах, решением плевых пазлов и полетами на НЛО, исполненными в стиле классических «самолетных» шутеров, вроде Asteroids и иже с ним.


ШТАБ-КВАРТИРА ТРАНСНАЦИОНАЛЬНОЙ КОРПОРАЦИИ «МЯУ-МОТОРЗ». ПРЕЛЕСТЬ.


ДАЖЕ ШКАФООБРАЗНЫМ АГЕНТАМ СПЕЦСЛУЖБ СВОЙСТВЕНЕН ПАНИЧЕСКИЙ СТРАХ.

Поскольку ни одна инкарнация Alien Hominid не могла похвалиться технической стороной, портирование на GBA прошло как по маслу. Анимация, качество спрайтов и бэкграундов, эффекты, звук – никаких видимых изменений. Значимое упущение всего одно – режим для двух игроков, столь ценный ранее, приказал долго жить. Как ни печально, Link-кабель остался без дела.

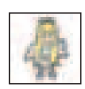
«Большую» Alien Hominid не так-то просто рекомендовать знакомым с флэш-оригиналом, а содержимое картриджа для Game Boy Advance совсем не обязательно придется по вкусу тем, кто год назад уже «проглотил» первое коммерческое издание. Но если вы Alien Hominid никогда прежде не видели, карманная версия наверняка вам понравится. Красивые платформенные шутеры в духе Gunstar Future Heroes или Astro Boy на GBA востребованы всегда, и сегодня, когда консоль того и гляди отправится на свалку истории, игры вроде Alien Hominid просто на вес золота. ■

## ВЕРДИКТ

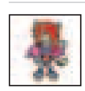
**НАША ОЦЕНКА:** ★★★★★★★★★★ **7.5**

**Наше резюме:**
Бодрый, динамичный, незамысловатый, смешной 2D-шутер для стремительно устаревающей консоли. Но – инопланетяне! С пушками.

**КНУТ И ПРЯНИК** + -



**Плюсы:**
Хорошенькая графика, симпатичный дизайн, качественный звук, простое управление, множество забавных моментов.



**Минусы:**
Отсутствие режима для двух игроков, сильно скачущий уровень сложности; нет ничего нового, по сравнению с оригинальной Alien Hominid.


ПРИШЕЛЕЦ ЛОВКО УПРАВЛЯЕТСЯ С ЛЮБОЙ ЗЕМНОЙ ТЕХНИКОЙ.


ЗИМА. ОПЯТЬ ЗИМА, ОПЯТЬ СНЕГ, И... ГДЕ ЖЕ КРОВЬ? СВИНЕЦ? КОСТИ? НЕПОРЯДОК!

## АЛЬТЕРНАТИВА

**ЛУЧШЕ, ЧЕМ**


Contra Advance: The Alien Wars EX

**ХУЖЕ, ЧЕМ**


Gunstar Super Heroes



## Умные пришельцы

Изначально Alien Hominid была просто очень популярной интернет-забавой, однако позже слегка улучшенная версия покорила множество платформ – PlayStation 2, Xbox, GameCube, PC и, как видите, Game Boy Advance. В планах разработчиков числятся специальные варианты для мобильных телефонов и Gizmondo.







**Автор:**
**Наталья Одинцова**
odintsova@gameland.ru


| | |
|---|---|
| ПЛАТФОРМА: | PlayStation 2 |
| ЖАНР: | action/adventure |
| ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: | Capcom |
| РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР: | «Софт Клаб» |
| РАЗРАБОТЧИК: | Capcom |
| КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: | до 2 |
| ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ: | PlayStation 2 |

**ОНЛАЙН:**
http://ww2.capcom.com/onimusha

# Onimusha: Dawn of Dreams

## Не перевелись после краха Оды Нобунаги на земле японской злодеи, и не убить их уже одной кнопкой.

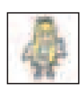
Редкий консольный экшн от третьего лица избежит сравнения с Resident Evil или Devil May Cry. Знаменитые сериалы от Capcom ярко проиллюстрировали, чем покоряют геймеров похождения воина-одиночки, которому нипочем полчища врагов: либо масштабностью сражений и обилием зарубок на прикладе, либо арсеналом приемов для сложных и стильных схваток на манер файтингов. Трилогия Onimusha придерживалась первого варианта. Разве что ареной для грандиозных побоищ была выбрана средневековая Япония, главный герой не стеснялся использовать энергию убиенных демонов для совершенствования собственного оружия, а среди действующих персонажей нашлось место колоритным историческим личностям, вроде военачальника Оды Нобунаги. Легендарный полководец оказался настоящим исчадием ада и по живучести обставил многих злодеев. Когда его мятежный дух наконец отправили на покой в Onimusha 3: Demon Siege, казалось, что и продолжения сериала ждать не стоит. История о воинах-они, готовых в одиночку – а в крайнем случае, вдвоем, – защитить людей от происков коварных монстров, подошла к логическому финалу. Но разлука была недолгой. Разработчики из Capcom обошлись без чудесных воскрешений и отправили на заслуженную пенсию храбрецов, начав новую сагу вместо очередного продолжения. А заодно попытались и отойти от стереотипов – не все ж Onimusha считаться разновидностью Resident Evil с патриотическим уклоном!

Впрочем, на первый взгляд Onimusha: Dawn of Dreams кажется куда более традиционной для сериала, чем Onimusha 3: Demon Siege. Путешествия во времени из средневековой Японии в современный Париж канули в прошлое, герои не покидают привычных краев: горные храмы с успехом заменяют собор Нотр-Дам, а лаборатории испанских миссионеров разнообразят череду замков и заброшенных селений. Жадного до власти Нобунагу сменил не менее прыткий Тоетоми Хидэеси, для дальнейших победоносных войн которому потребовались новые солдаты. Тут-то и пришлись ко двору демонические насекомые-паразиты, дающие невиданную мощь в обмен на душу. А значит, вскоре в Японии останутся лишь безвольные марионетки, которым ничего не стоит погрузить весь остальной мир в кровавый хаос. Зато новый боец против демонического самоуправства и наследник силы духов они – молодой самурай Соки – легко переплюнет своего предшественника Саманоске обилием доступных боевых приемов. Одной клавиши для изничтожения настырных чудовищ уже мало: в ход пошли и подкидывания в воздух, и мощные колющие удары, и особые боевые приемы. Успех Devil May Cry 3: Dante's Awakening явно не остался незамеченным, хотя, в отличие от Данте, Соки поощрения за показательное фехтование не дождется. Хочешь – применяй весь арсенал знаний,

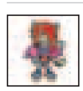


**«Отведай-ка, ворог, силушки самурайской!»**
Отсутствие поощрений за эффектность сражений не дает покоя? Многочисленные «тесты на отвагу» (Tests of Valor) ставят перед игроком задачи: истребить кучку демонов в отведенный промежуток времени, причем пользуясь заранее оговоренными приемами. Проворство окупается призами: от безделушек до ценного оружия.

**КНУТ И ПРЯНИК** + -



**Плюсы:**
Великолепная графика, шесть играбельных персонажей, обширный арсенал боевых приемов и возможность их развития, обилие головоломок, поощрение повторных прохождений.



**Минусы:**
Повторяющиеся сражения с одними и теми же боссами, затянутые и заштампованные диалоги, умственные способности напарника и рядовых врагов оставляют желать лучшего.



СОКИ В ОБЛИКЕ ОНИ НЕУЯЗВИМ ДЛЯ ОБЫЧНЫХ АТАК. ВРЕМЯ ТРАНСФОРМАЦИИ ОГРАНИЧЕНО, НО РЯДОВЫМ ВРАГАМ ВСЕ РАВНО НЕ СПАСТИСЬ.



НАДОЕЛО РАЗМАХИВАТЬ ГИГАНТСКИМ МЕЧОМ? СМЕНИТЬ ГЕРОЯ ПРОЩЕ ПАРЕНОЙ РЕПЫ!


ИСКУССТВО БЛОКИРОВАТЬ УДАРЫ СРОДНИ КОЛДОВСТВУ, НО ПРЕВРАЩЕНИЕ КОНТРАТАКИ В КОМБО ДАЖЕ НЕ РАСХОДУЕТ МАГИЧЕСКУЮ ЭНЕРГИЮ.





## ВЕРДИКТ

**НАША ОЦЕНКА:** 8.5

**Наше резюме:**
Традиционный для сериала средневековый антураж, улучшенная боевая система, множество опций и сценарий третьесортной исторической драмы.

не хочешь – кроши недругов паройтройкой любимых ударов. Да и обмундирование располагает к узкой специализации: то очередной меч усиливает рубящие атаки, то магическая бижутерия, вроде колец с ожерельями, награждает владельца бонусами за исполнение тех или иных приемов. Вариантов экипировки так много, что остается лишь определиться с собственным стилем боя и снарядить героя по вкусу. Врагам (традиционно для игр серии Onimusha) явно не хватает хитрости. Вроде бы, разновидностей демонов не так уж мало: некоторые норовят зарыться в землю, а потом выскочить неожиданно из-под ног, другие рады зашибить надоедливого самурая мощными ударами, от которых невозможно заблокироваться, третьи самоуничтожаются после смерти, заодно раня и героя. Но иной тактики, чем лобовая атака, большинство из них просто не знают. А вот в боссовых сражениях всегда нужен особый подход. Хотя зачастую для победы требуется не только ловкость или сообразительность, но и недюжинное терпение, особенно если противник встречается уже не в первый раз. Например, одно из ключевых сражений происходит в узком коридоре. Монстр-босс регулярно выжигает все пространство дотла и лишь изредка делает передышку, чтобы спрятавшийся в дверном проеме герой успел выскочить и огреть гнусную тварь мечом. В поздних миссиях, когда заплечный мешок уже буквально не распирает от лекарств, а сам Соки окреп и возмужал, осторожность не так важна. И все же любовь боссов к повторным выходам на сцену раздражает: чувствуется, что разработчики специально затягивают игру.

В неравных боях выручает не только быстрая реакция и умеренная агрессивность большинства рядовых монстров, которые не рвутся всей оравой прирезать Соки, едва завидев его. Бравый самурай умеет контратаковать – вовремя применив блок и рубанув заодно еще тройку-другую противников, растягивая контратаку в комбо. Главное – верно выбирать направление очередного удара, нажимая заветную клавишу. Точно так же работает и магия: демоны будто застывают, пока Соки носится молнией по их дружным рядам. Красиво, эффектно и не слишком тяжело для игроков, чья реакция не совсем безупречна. А все потому, что в Onimusha: Dawn of Dreams особые удары не зависят от оружия так, как, например, в Devil May Cry. Различные боевые приемы заменяют параметры персонажа и прокачиваются за счет очков опыта. Так увеличивается время реакции, так же открываются и новые навыки. А уж когда Соки обучится контролировать свои перевоплощения в они, демона-защитника, врагов спасет только выдающаяся живучесть. Команда поддержки совершенствует

## АЛЬТЕРНАТИВА

**ПРОЩЕ, ЧЕМ**


Devil May Cry 3: Dante's Awakening

**РАЗНООБРАЗНЕЕ, ЧЕМ**


Genji: Dawn of the Samurai

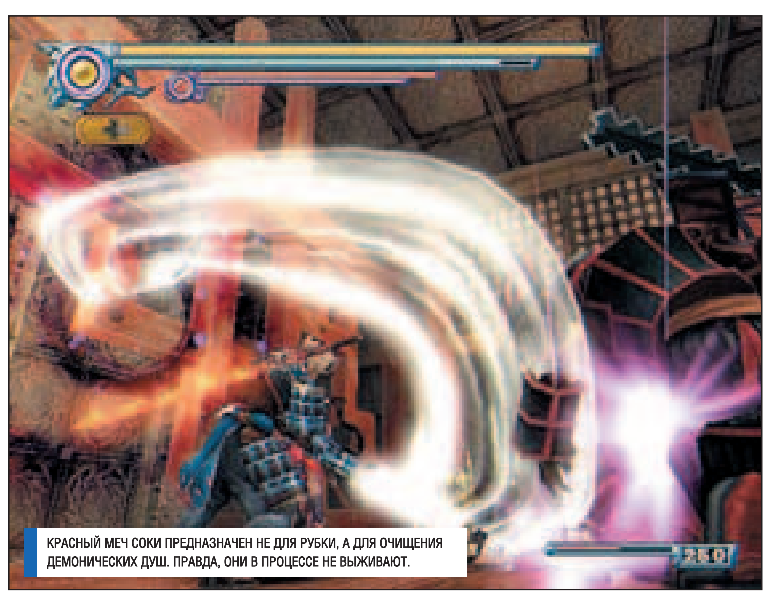
**Одной кнопки для изничтожения чудовищ уже мало: в ход пошли и подкидывания в воздух, и мощные колющие удары, и особые боевые приемы.**

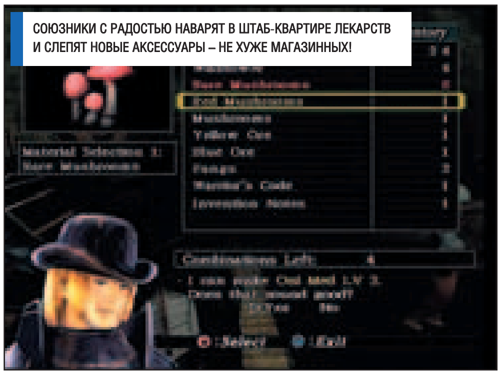
## Командный бой не за горами

«Настоящее» прохождение вдвоем в Onimusha: Dawn of Dreams запрятано подальше от геймерских глаз (см. раздел «Коды»), наверное, чтобы откреститься от жалоб на плохую работу камеры. Ведь стоит одному из героев отбежать подальше, как партнер остается вне зоны видимости на растерзание демонам.




ЭНЕРГИЯ ПОГИБШИХ ВРАГОВ ПРИГОДИТСЯ И ДЛЯ ВОССТАНОВЛЕНИЯ СИЛ, И ДЛЯ УЛУЧШЕНИЯ ЭКИПИРОВКИ.


КРАСНЫЙ МЕЧ СОКИ ПРЕДНАЗНАЧЕН НЕ ДЛЯ РУБКИ, А ДЛЯ ОЧИЩЕНИЯ ДЕМОНИЧЕСКИХ ДУШ. ПРАВДА, ОНИ В ПРОЦЕССЕ НЕ ВЫЖИВАЮТ.


СОЮЗНИКИ С РАДОСТЬЮ НАВАРЯТ В ШТАБ-КВАРТИРЕ ЛЕКАРСТВ И СЛЕПЯТ НОВЫЕ АКСЕССУАРЫ – НЕ ХУЖЕ МАГАЗИННЫХ!





боевые навыки в точности, как и главный герой. Даже кнопки для ударов те же – лишь сами приемы другие. Среди помощников Соки и проворная девочка-ниндзя Дзюбей, и буддийский монах Тенкай, и воспитанник испанских миссионеров Роберто (при взгляде на его кулаки сразу понимаешь, какие доводы для паствы доходчивее всего), и красотка-снайперица Охацу. Сражаться одновременно идут лишь два персонажа: одним управляет сам игрок, вторым – кремниевый интеллект. Одного щелчка кнопки достаточно для смены ролей: бывший помощник становится лидером. Правда, слишком уж полагаться на чужой стиль опасно – только Соки пройдет с вами всю игру от начала до конца, а подручные меняются раз от разу. Напарника в бою удобнее всего использовать как приманку для монстров – приказать ему стоять неподвижно в ожидании удара или же заставить отвлечь огонь на себя. А вот на его способности к истреблению врагов – тем более ключевых – рассчитывать не стоит. Ваша хорошенькая снайперша, получив команду «атаковать всех», тут же ринется истреблять демонов на другой конец поля и даже не посмотрит на лучников в полуметре от себя.

Зато друзья придут на помощь в решении различных задачек. Дзюбей легко протискивается в узкие щели и ловко перебегает через пропасти по тонким планкам, недюжинная сила Роберто помогает ему справиться с любым заевшим рычагом, Тенкай разговаривает с мертвыми, а Охацу попадет в яблочко не хуже легендарного Вильгельма Телля и с легкостью перемахнет любую пропасть – был бы крюк, за который можно зацепиться веревкой. А вот замки-головоломки на сундуках – уже задача для игрока. Выстроить цветные шарики в нужной последовательности почти всегда нетрудно, хотя пара-тройка особенно сложных комбинаций и заставят поломать голову.



Предшественницы Onimusha: Dawn of Dreams не отличались продолжительностью. Да и на этот раз игра заняла два диска во многом благодаря бесчисленным диалогам на движке и видеороликам. Зато в перерывах между очередными порциями сюжетных сражений героям открыты все арены былой славы. Более того, «перепрохождения» поощряются – друзья присоединяются к Соки постепенно, а головоломки, которые под силу решить только им, встречаются почти во всех миссиях, так что шансы нарыть новых бонусов остаются всегда – как в прошлогодней Mortal Kombat: Shaolin Monks.

Графика не подкачала: живописных пейзажей и эффектных «кинематографичных» сцен более чем достаточно. Разработчики сэкономили лишь на движковых роликах: персонажи не шевелят губами во время разговоров. Зато в видеороликах видны мельчайшие подробности мимики: вот герой вопросительно изогнул бровь, а вот скривился в ухмылке. Увы, талантливая режиссура и усилия мастеров компьютерной графики не поддерживаются сценарием, который пестрит штампами и преувеличенным драматизмом. Чего стоят злодеи, реагирующие на любые события картинным гоготом, и попытки спутников убедить Соки в том, что он и есть Последняя Надежда Человечества. Все описывается крайне подробно: Соки то и дело натыкается на дневники очевидцев, выуживает информацию у спутников во время передышек в штаб-квартире. Но возвышенные и как будто вымученные диалоги буквально топят редкие искренние эмоции героев, а поток сведений столь однообразен, что борьба кучки храбрецов против коварного Хидэеси и его приспешников порой напоминает первостатейный фарс. Onimusha: Dawn of Dreams рассчитана в первую очередь на поклонников сериала, хоть и подражает отчасти сериалу Devil May Cry. За это не виним – игра всего лишь заимствует лучшее ради того, чтобы сделать самурайские приключения еще более запоминающимися. ■


СНАЙПЕРСКАЯ ПОДДЕРЖКА КАК НЕЛЬЗЯ КСТАТИ В СРАЖЕНИЯХ С ЛЕТУЧИМИ ВРАГАМИ.



БЕСПРЕРЫВНОЕ ИЗБИЕНИЕ ВРАГОВ И БЕЗ ВСЯКИХ ОСОБЫХ ПРИЕМОВ ЗАСЧИТЫВАЕТСЯ ЗА КОМБО.

PC | PLAYSTATION 2 | GAMECUBE | XBOX | GBA | N-GAGE

**Автор:**
**Spriggan**
spriggan@gameland.ru



| | |
|---|---|
| ПЛАТФОРМА: | PlayStation 2 |
| ЖАНР: | action |
| ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: | Ubisoft |
| РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР: | Vellod Impex |
| РАЗРАБОТЧИК: | Cavia |
| КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: | 1 |
| ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ: | PlayStation 2 |

**ОНЛАЙН:**
http://drakengard2game.uk.ubi.com/index.htm

# Drakengard 2

**Дракон – пожалуйста. Мириады ушастых гоблинов – есть. Охапку оружия – и ту завезли. Почему нет геймплея?**

В 2004 году Константин «Wren» Говорун посвятил чуточку 163-го номера «СИ» рецензии на оригинальную Drakengard. Игра получила честные шесть баллов, а в поле «Резюме» было прописано следующее: «Просто хорошее рубилово с красивыми роликами». Сегодня, подсказывают, год 2006-й, а в магазинах – диски с Drakengard 2. Жаль, но проект так и не вышел за рамки «просто хорошего рубилова с красивыми роликами».

Раз уж мы про годы, то в мире Drakengard их прошло целых восемнадцать. Молодой боец Ноуи служит ордену Рыцарей Печати, который защищает пять Магических Печатей (а те, в свою очередь, удерживают Красного Дракона). Ноуи – человек, воспитанный драконом Легной, – чрезвычайно перспективный воин, на которого возлагаются большие надежды. Но со временем герой узнает, что орден – не такой благородный, каким казался на первый взгляд.

Как и предыдущее разочарование, Drakengard 2 можно разделить на две составляющие – полеты на спине Легны и наземные баталии. Рассекать небо, борясь с управлением и выполняя важнейшие задания класса «срочно сбить все висящие ящики», невыразимо скучно (к тому же нет четкой системы наведения), интересные враги отсутствуют, а видов атак – всего три, довольствоваться ими весьма сложно. Куда лучше скроен привычный hack'n'slash: четверо персонажей, столько же типов оружия, еще больше комбинаций и орды тварей. К сожалению, сотрудники Cavia опробовали все те же грабли, что и большинство разработчиков экшнов, – боевая система несбалансированна настолько, что все преграды элементарно «счищаются» путем бесконечного повторения самого простого комбо. Впрочем, это едва ли мешает получать удовольствие первые десять часов – особенно, если поменьше полагаться на чешуйчатого друга. Полеты на драконе скучны и невыразительны – дурное наследие первой части.

Доказательство наплевательского отношения разработчиков – графический движок, пересаженный прямо из-под капота первой игры. Угловатые модели противников и персонажей, пара текстур на каждый элемент окружающей среды, скверные спецэффекты и скудное цветовое решение – все это и раньше не заслуживало лестных слов, а сегодня и вовсе объявлено вне закона.

Drakengard 2 – отнюдь не новоявленный король трэша, однако ее достоинства совершенно бессильны против обидных недочетов, оставшихся еще от первой части. Не помогут они и в поиске своей аудитории – Devil Kings и Dynasty Warriors не обременяют игрока унылым порханием в облаках, предлагая рафинированное месиво. А если вспомнить, что за «рубиловом и роликами» нынче следует ходить в Onimusha: Dawn of Dreams... ■



## КНУТ И ПРЯНИК



**Плюсы:**
Неплохая постановка баталий, качественная озвучка диалогов, эстетичные видеоролики, сносная история с несколькими вариантами развязки.



**Минусы:**
Никудышные сражения в небе, старый графический движок, однообразные миссии, зацикленная музыка, до ужаса неповоротливая камера, мизерные новшества.

## Разработчики

Студия Cavia, чей офис расположен в Роппонги (район Токио), основана шесть лет назад. Наиболее заметные пункты в послужном списке – игры по мотивам аниме-сериалов Dragon Ball Z, Ghost in the Shell: Stand Alone Complex и Tsubasa Chronicle. В планах на будущее – экшн Bullet Witch (Xbox 360) и неназванная пока action/RPG для PlayStation 3.



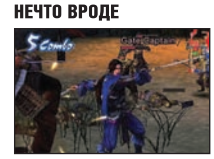

## ВЕРДИКТ

**НАША ОЦЕНКА:** ★★★★★★☆☆☆☆ **6.0**

**Наше резюме:**
Посредственный сиквел и без того не шибко толковой игры. Чтобы скоротать время до следующей Dynasty Warriors – самое оно.

## АЛЬТЕРНАТИВА

**НЕЧТО ВРОДЕ**



Dynasty Warriors 5

**НЕ ЛУЧШЕ, ЧЕМ В СВОЕ ВРЕМЯ**



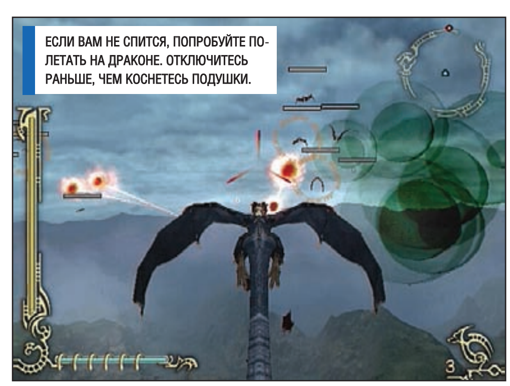
Drakengard



PLAYSTATION 2, ГОВОРИТЕ? 2006 ГОД? SQUARE ENIX? НИЧЕГО ПОДОБНОГО!



РАДАР ЗДОРОВО ОБЛЕГЧАЕТ ЖИЗНЬ И БЕРЕЖЕТ НЕРВНУЮ СИСТЕМУ, НА КОТОРУЮ ТО И ДЕЛО ПОКУШАЕТСЯ ГНУСНАЯ КАМЕРА.



ЕСЛИ ВАМ НЕ СПИТСЯ, ПОПРОБУЙТЕ ПОЛЕТАТЬ НА ДРАКОНЕ. ОТКЛЮЧИТЕСЬ РАНЬШЕ, ЧЕМ КОСНЕТЕСЬ ПОДУШКИ.

PC | PLAYSTATION 2 | GAMECUBE | XBOX | GBA | N-GAGE

Автор:
Александр Рогулин
aberrant@inbox.ru

| | |
|---|---|
| ПЛАТФОРМА: | PC, PlayStation 2, Xbox |
| ЖАНР: | action |
| ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: | ElectronicArts |
| РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР: | «Софт Клаб» |
| РАЗРАБОТЧИК: | EA Redwood Shores |
| КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: | 1 |
| ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ: | PC, PlayStation 2 |

**ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:**
PIII 1.2 ГГц, 256 Мбайт RAM, 3D ускоритель (64 Мбайт)

**ОНЛАЙН:**
http://www.ea.com/official/godfather/godfather/us

# The Godfather

**Когда ведущие издательства норовят выпустить свою GTA, Electronic Arts не отстает – она возглавляет.**

И делает это с только ей свойственным размахом. Игрокам такой подход, конечно, лишь на руку, ведь господам из EA мало просто создать игру про криминальные разборки в черных кварталах, они лицензируют, ни много ни мало, икону мафиозного жанра – великое творение Ф.Ф. Копполы «Крестный отец» (по роману Марио Пьюзо).

О начале работ над проектом было объявлено около двух лет назад, после чего он неоднократно освещался в игровой прессе, и «Страна Игр» – не исключение. Теперь, когда коробка с игрой лежит на прилавках, мы можем проверить, какие из своих обещаний создатели выполнили, а какие так и остались бумажным сором.

Заставка встречает нас смертью отца главного героя. Почтенный дон Корлеоне берет мальца под свое крыло, давая ему шанс отомстить в будущем. Затем нас переносят на экран создания персонажа, который и станет, с вашей помощью, главой нью-йоркской Семьи. Пока поколдовать дадут только над внешностью возмужавшего мстителя, но когда появятся деньги, вы сможете прикупить что-нибудь из одежды и аксессуаров.

После этого нас выбрасывают на улицы «Золотого Яблока» 50-х. Человек, видавший любую игру серии Grand Theft Auto, сразу сообразит что к чему в The Godfather. Если же вы не знакомы с такими играми, то в обучающей миссии (занимающей порядочную часть вступления), вам все расскажут, покажут и обязательно дадут попробовать.

В целом, геймплей почти полностью перекочевал из вышеупомянутой GTA, и если говорить просто, то The Godfather – это GTA в антураже Mafia. Всю игру нам предстоит подчинять себе квартал за кварталом, отвоевывая значимые и прибыльные объекты у других мафиозных кланов. Как? Легко: врываемся в магазин, парикмахерскую или куда еще, выносим охрану и начинаем избивать владельца, следя за специальным индикатором, показывающим уровень запуганности субъекта. Важно не переусердствовать, иначе жертва сама набросится на вас. Позже предстоит перестрелять оставшихся гангстеров и подкупить представителя конкурирующей Семьи. Бизнес теперь под крышей Корлеоне и приносит некоторый доход каждую неделю, зато показатель вендетты вновь пополнился, а это значит, что враги точат на вас зуб. Когда шкала в правом верхнем углу экрана заполнится – начнется локальная война – какое-то время за героем будут охотиться все гангстеры, принадлежащие к разозленному семейству. Приятного мало, но если успеть подорвать бизнес соперника (в переносном смысле) или его поместье (уже в прямом), получим определенные бонусы. Также за каждую успешную операцию вы будете приобретать «уважение» – своеобразное замещение очков опыта из ролевых игр. При достижении определенного уровня игра позволит улучшить одну из пяти характеристик подопечного, что немного облегчит дальнейший путь.

Поначалу дело подчинения себе всего и вся очень захватывает, но через некоторое время повсюду начинаешь замечать халтуру. Все здания одного типа абсолютно похожи как две капли воды. Захватив одну мясную лавку, вы можете смело врываться во все остальные с закрытыми глазами – враги будут стоять на тех же местах, а интерьер повторится вплоть до вывесок на стенах. Нехорошо, господа разработчики! За кого вы нас держите?

Но сколько бы мясных лавок вы ни подчинили, сюжет не сдвинется ни на йоту. Чтобы пройти игру, необходимо выполнять сюжетные задания, которыми вас снабжают приближенные дона, а позже и сам Корлеоне.

**КНУТ И ПРЯНИК** + -

**Плюсы:**
Увлекательный геймплей, хороший движок, смышленые противники, отменные спецэффекты, удобное управление, великолепные озвучка и музыка.

**Минусы:**
Неудобная камера, местами слабая графика, однотипные строения, неубедительная анимация персонажей, некоторые нелепицы в геймплее.



ДОН КОРЛЕОНЕ СОБСТВЕННОЙ ПЕРСОНОЙ. ЕГО ЛИЦО И ГОЛОС В ИГРЕ – ПОСЛЕДНЯЯ РОЛЬ МАРЛОНА БРАНДО.



ВСЕ ЗНАЧИМЫЕ ПЕРСОНАЖИ ОТМЕЧЕНЫ ФИРМЕННЫМ ЗНАКОМ «КРЕСТНОГО ОТЦА».






ВЗРЫВЫ РЕАЛИЗОВАНЫ ОЧЕНЬ НЕПЛОХО. НАМ ПОНРАВИЛОСЬ.

## АЛЬТЕРНАТИВА

**КРАСИВЕЕ, ЧЕМ**



GTA: San Andreas

**НАПОМИНАЕТ**



Mafia

## ВЕРДИКТ

**НАША ОЦЕНКА:** ★★★★★★★★★★ **7.5**

**Наше резюме:**
Хорошая, достойная внимания игра, которая могла бы стать отличной, если бы разработчики выложились полностью.

### Оружие на все случаи жизни

Гангстерский арсенал мал да удал. Из оружия доступны: разводной ключ, бита, удавка, два типа пистолетов, дробовик и автомат Томпсона. Есть и взрывчатка с коктейлем Молотова. Характеристики стволов можно улучшать у подпольных торговцев. За немалые деньги, но оно того стоит!

Эти миссии подчас весьма интересны и позаимствованы, в большинстве своем, прямо из киноленты. Как вам, например, знаменитая лошадиная голова в спальне продюсера, которую должны подбросить именно вы? Или, скажем, заказ на убийство шефа полиции, да такое, чтобы выглядело оно как несчастный случай? Выполняя подобные поручения, вы продвигаетесь по карьерной лестнице семьи Корлеоне. В ногу с вашими успехами усложняются и задания – все более важные и изощренные; еженедельные отчисления становятся все более внушительными, а хозяева мясных лавок – все более податливыми. Неужели это и есть обещанная разработчиками «память персонажей»? Ну что, в самом деле, за глупости? Нам обещали куда более интересные вещи, мы не забыли!

## Мультиплеер в игре напрочь отсутствует. Повоевать с другими донами не получится.

Помогает в выполнении всевозможных заданий достаточно удобное управление (правда, на PC к нему предстоит немного привыкнуть, но через полчаса игры приноравливаешься). Цифровая крестовина отвечает за операции с оружием (перезарядка, выбор, достать/убрать), левая аналоговая рукоять – за перемещение, правая – за ближний бой, шифты за стойку, захват противника, стрельбу и удобное автоприцеливание. Кнопки же отвечают за действия (поговорить, сесть в машину) и за stealth-элементы: пригнуться, прижаться к стене, красться. Мешать будет неудобная камера. Ведь чтобы будущий дон взял противника на мушку, мы должны видеть недруга на экране, а эта гадина камера то и дело порывается продемонстрировать во всей красе не жертву, а героя, по которому, к слову, уже стреляют со всех сторон. Автонаведение, конечно, не срабатывает, и наш протеже стремительно теряет драгоценное здоровье. При том, что враги в The Godfather отнюдь не глупы и с радостью прячутся за всем, чем только можно, не высовываются попусту и даже ведут беглый огонь из укрытий, камера становится главной причиной раздражения во время игры. А здоровье здесь действительно на вес золота. С одной стороны, проиграть невозможно:




ЗА УСПЕШНЫЙ ФЛИРТ МОЖНО ПОЛУЧИТЬ... НЕМНОГО ОПЫТА.




НЕТ ЧЕЛОВЕКА – НЕТ ПРОБЛЕМЫ. А УДАВКА – САМЫЙ БЕСШУМНЫЙ СПОСОБ.







### Подарки всем!

**EA, «Софт Клаб» и сеть магазинов «Союз» дарят DVD с фильмом «Крестный отец» каждому покупателю игры! Более того, на прилавках вы найдете коллекционное издание The Godfather, в стальном боксе которого обитают: сама игра, бонус-диск с кучей видео (ролики, интервью, фильм о создании и т.п.), а также подробная карта игрового Нью-Йорка.**



ТАКОЙ ЗНАК НАД ГОЛОВОЙ ОЗНАЧАЕТ, ЧТО БЕДНЯГУ ВАМ ЗАКАЗАЛИ. ПИФ-ПАФ!



ИЗ-ЗА УГЛА ВРАЖЕСКИЕ СКЛАДЫ ШТУРМОВАТЬ И БЕЗОПАСНЕЕ, И УДОБНЕЕ.

если мы провалили сюжетную миссию, нам предложат ее переиграть, если нас застрелили не «при исполнении», очнемся в ближайшем госпитале живым и здоровым. С другой стороны, в госпитале никто нам боезапас не пополнит (а патроны тут штука ценная), да и враги, видать, тоже не по моргам, а по больницам отлеживались – все на своих постах. Это не страшно, если мы захватывали казино (там народу немного), но если пытались прорваться на склад, в порт или хотя бы на виллу чужого мафиозного семейства, начинать заново утомительный геноцид не захочется ни за какие коврижки, легче перезагрузить игру. Тут всплывает и другая неприятность: на консолях сохраняться позволено только в гостиничных апартаментах, которые еще нужно отвоевать (или выкупить за немалые деньги).

«А куда смотрит полиция?» – спросите вы, начитавшись о злодеяниях. А полиция куплена. Выбора, впрочем, и нет – любая попытка заговорить с полицейским заканчивается его подкупом. Это правило справедливо для всей игры: никакого выбора реплик в диалогах, никаких самостоятельных решений, даже определить сумму взятки запрещается... Но вернемся к нашим полицейским. Совсем уж бесчинствовать все-таки не получится: в правом нижнем углу экрана после каждого преступления загораются золотые яблочки. Чем их больше, тем полицейские злее.

«Та самая» музыка Нино Рота подходит к игре так же хорошо, как и к фильму. Озвучкой персонажей занимались актеры, исполнители соответствующих ролей (они же подарили свой облик персонажам игры): тут и Марлон Брандо, и Джеймс Каан, нет лишь Аль Пачино (дороговат!). Движок хорошо справляется со своей задачей: никаких тормозов при большом скоплении движущихся объектов (коих особенно много на Xbox и PC) не наблюдается, а конечности персонажей не проваливаются сквозь предметы интерьера.

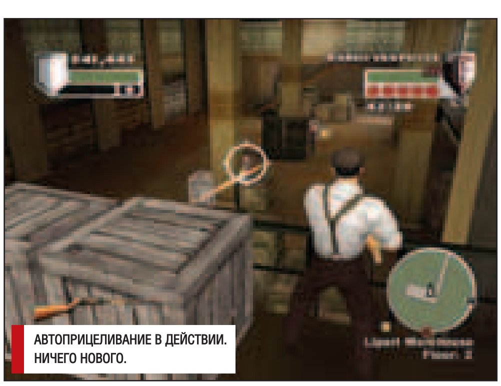
Художники отлично постарались, не зря их работы были представлены на выставке Pixel в рамках E3'2005 – виртуальный Нью-Йорк послевоенных времен достоверен и живописен: поверьте, статуя Свободы на закате смотрится отменно. А вот аниматоров, мы надеемся, лишили премии – порой результаты их трудов не только не радуют, но и изрядно портят впечатление от игры. Как ни странно, особенно это заметно в роликах – дергающийся под выстрелами отец главного героя заставит вас улыбнуться, несмотря на весь драматизм.

Графика звезд с неба не хватает, но и в грязь лицом не ударит. Достаточно сказать, что игра в целом выглядит красивее, чем Grand Thest Auto: San Andreas. Хороши 3D-модели людей и спецэффекты, но ужасны автомобили: тройка одноцветных текстур на машину в игре такого уровня и с таким бюджетом – просто курам на смех.

Каково общее впечатление? Надо

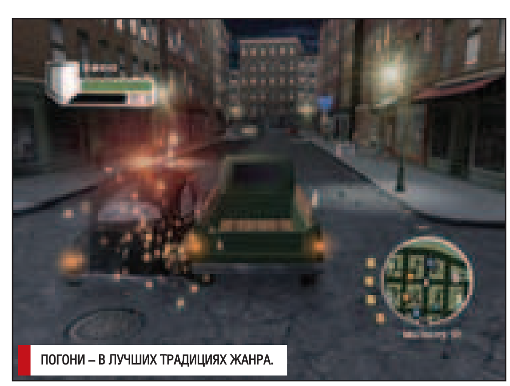


сказать, что игра удалась. Ее можно смело рекомендовать всем почитателям GTA и Mafia, а тем, кто с ними не сталкивался, рискнем посоветовать начать знакомство именно при помощи The Godfather. Другое дело, что ценители фильма найдут виртуального «Крестного отца» слишком бездумным – создателям стоило бы подумать о большей свободе действий. Заметны и некоторые недоработки – как во внешнем облике игры, так и в геймплее, и они отчаянно мешают поставить оценку повыше и причислить дона Корлеоне к лику хитов. ■



АВТОПРИЦЕЛИВАНИЕ В ДЕЙСТВИИ. НИЧЕГО НОВОГО.





ПОГОНИ – В ЛУЧШИХ ТРАДИЦИЯХ ЖАНРА.

PC PLAYSTATION 2 GAMECUBE XBOX GBA N-GAGE

Автор:
**Илья Ченцов**
chen@gameland.ru



| | |
|---|---|
| ПЛАТФОРМА: | PC |
| ЖАНР: | RTS |
| ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: | Vivendi Universal Games |
| РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: | «Софт Клаб» |
| РАЗРАБОТЧИК: | Mad Doc Software |
| КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: | до 10 |
| ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ: | PC |

**ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:**
PIII 1, 5 ГГц, 256 Мбайт RAM, 3D-ускоритель (64 Мбайт RAM)

**ОНЛАЙН:**
http://www.empireearth2.com/gameoverviewExpansion.html

# Empire Earth II: The Art of Supremacy

## Красная Армия, Черный континент и зеленая тоска.

Как вы думаете, почему Empire Earth II, в которой аж пятнадцать эпох и четырнадцать народов, получила более низкую оценку по сравнению с Age of Empires III, где наций было всего лишь восемь? Да потому, что авторы из Mad Doc Software забыли включить в игру россиян. Наверстать упущенное разработчики решили в дополнении, получившем название The Art of Supremacy. Хотя Россия в нем – всего лишь немного исправленная западная цивилизация, а царь Александр I отзывается голосом стандартного «героя на полставки», три вида уникальных войск подобраны вполне уместно: варяжский воин, пушка «Ликорн» и танк Т-90С.

В обзоре оригинальной Empire Earth II мы уже выражали свое недовольство по поводу отсутствия в режиме мультиплеера возможности свести на поле битвы нации с разными уровнями технического развития. Разработчики намек поняли и включили в дополнение представителей африканских народов: масаев и зулусов. Зулусский сценарий обыгрывает один эпизод из британских колониальных войн, где дикие местные племена сумели одержать верх над цивилизованными захватчиками. Впрочем, мы сможем побывать по обе стороны баррикад, и победа в любом случае легко не дастся. Действие кампании за масаев разворачивается в недалеком будущем. Авторы почему-то решили, что развитие всех народов происходит примерно одинаково – от копий и луков к огнестрельному оружию и самолетам. Так и скотоводы-масаи к 2027 году бегают уже с автоматами и минометами. А ведь здесь были бы уместны альтернативные решения: например, «экологически чистая» цивилизация, основанная на высокоразвитых биотехнологиях, или «раса избранных», охраняемая древними богами. Но нет, такую нацию не получится создать даже с помощью «редактора цивилизаций», который отныне составляет компанию редактору карт. Также в дополнении появились племена, которые сами не воюют, но могут оказать помощь другим народам (как индейцы в Age of Empires III).

Новшества есть и в списке игровых режимов, но свежими идеями тут и не пахнет. Tug of War – нечто вроде многопользовательской кампании, где нам нужно одержать серию побед на нескольких картах. Они генерируются случайным образом – готовых карт, поддерживающих Tug of War, нет, так же как и в нормальной кампании для нескольких игроков. Territory Hotspots – разновидность обычной Hot Spots, где нужно последовательно занимать ключевые точки на карте. Теперь вокруг каждой из этих точек виден еще и кусочек местности, вот и все отличия.

Похоже, что муза, подсказавшая разработчикам идею добавить в игру африканские племена, ушла в бессрочный отпуск. ■

## ВЕРДИКТ

**НАША ОЦЕНКА:** ★★★★★★★★★★ **6.5**

**Наше резюме:**
Типичный add-on серии «три карты, два юнита» и устаревшая на год графика.

## Vама-пушка и маленький пушонок

Теперь из среды обычных юнитов могут выдвигаться герои, которые, как и раньше, отличаются от своих «собратьев» улучшенными характеристиками и размером. Не минует чаша сия и боевые машины. Они натурально откармливаются пушечным мясом и отращивают себе длинные… стволы.



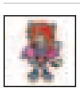


РУССКАЯ КАМПАНИЯ ПОСВЯЩЕНА ПРОТИВОСТОЯНИЮ АЛЕКСАНДРА I И НАПОЛЕОНА.

### КНУТ И ПРЯНИК + -



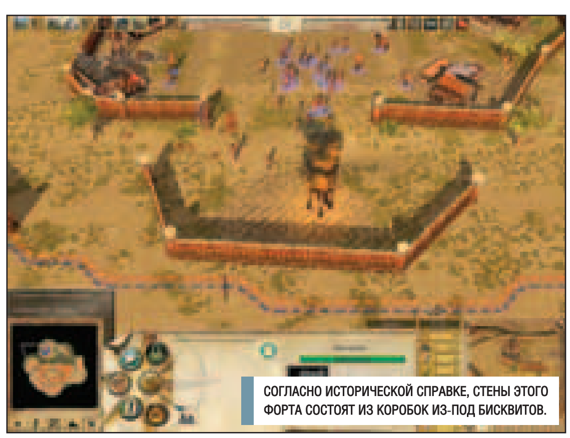
**Плюсы:**
Наличие африканских племен и россиян.
Оригинальные сценарии и кампании.



**Минусы:**
Скучные игровые режимы. Из-за увеличения количества наций произошла некоторая путаница со зданиями. Отсутствие принципиальных изменений.



БИТВА НА КУРСКОЙ ДУГЕ В ПРЕДСТАВЛЕНИИ MAD DOC ВЫГЛЯДИТ ИМЕННО ТАК.



СОГЛАСНО ИСТОРИЧЕСКОЙ СПРАВКЕ, СТЕНЫ ЭТОГО ФОРТА СОСТОЯТ ИЗ КОРОБОК ИЗ-ПОД БИСКВИТОВ.

## АЛЬТЕРНАТИВА

**ЛУЧШЕ, ЧЕМ**



Empire Earth II

**ХУЖЕ, ЧЕМ**



Warcraft III: Frozen Throne




**Автор:**
**Наталья Одинцова**
odintsova@gameland.ru



- **ПЛАТФОРМА:** PlayStation Portable
- **ЖАНР:** action/RPG
- **ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:** Sony Computer Entertainment
- **РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:** «Софт Клаб»
- **РАЗРАБОТЧИК:** Climax
- **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** до 2 (только в VS-режиме)
- **ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:** PlayStation Portable

- **ОНЛАЙН:**
http://www.us.playstation.com/Content/OGS/UCUS-98623/Site

# Key of Heaven

## Древний Китай вдохновляет не хуже японских легенд. Легендарные боевые стили ко двору не только в файтингах, но и в RPG!

Экшновые RPG на PSP не балуют разнообразием. Казалось бы, возможности портативной консоли не связывают разработчикам руки, а наоборот, открывают новые горизонты. Но карманных шедевров что-то не видать. Untold Legends: Brotherhood of Steel подразнила приключениями в духе Baldur's Gate: Dark Alliance – и впечатлила разве что графикой. Теперь Key of Heaven маскируется под идейную последовательницу Genji и сериала Onimusha. Оправдались ли надежды? Захочется ли вернуться на поля былой славы даже после драматической развязки?

Красоты нового мира так и манят. Синбу, главный герой и по совместительству непутевый ученик местной школы боевых искусств, прокладывает себе путь в живописных лесах, карабкается по горным ущельям, посещает древние храмы и задерживается в деревеньках. Сражаясь с врагами, он демонстрирует прямо-таки чудеса фехтовального мастерства. Плавная и завораживающая хореография боевых приемов уместно смотрелась бы и в фильмах вроде «Крадущегося тигра, Затаившегося дракона» или «Дома летающих кинжалов» – разве что нет величественных полетов по воздуху. Во время разговоров и сюжетных сценок игроку дается шанс рассмотреть поближе «живые» модели персонажей – взамен морально устаревших «диалоговых портретов». Девушки особо обласканы вниманием дизайнеров: все до одной красавицы с фарфоровыми личиками. Вот что значит не экономить на полигонах! Не забыты и впечатляющие фантастические боссы, вдохновленные, как и в Genji, образами мифологических персонажей. Но, как известно, графика в action/RPG – еще не главное. Как реализуют себя могучие воины в условиях Key of Heaven? Сражения ведутся от третьего лица, драться предстоит исключительно за Синбу. Остальные персонажи хоть и приходят порой на выручку, но лишь повторяют действия главного героя. Нечего и думать, чтобы сыграть за них, помочь разучить новые приемы или приодеть в ценные высокоуровневые шмотки. С ролью сопровождающих они, правда, справляются неплохо, не норовят отсидеться в кустах. А когда дело доходит до повышения квалификации, Синбу отдувается за всех.

Мир Key of Heaven – королевство Оука – отчасти напоминает Древний Китай. Пять боевых школ усердно записывают характерные техники своих стилей на особые таблички – «кенпу» (kenpu). Затем «кенпу» укладываются в свитки «бугей» (bugei scrolls), дабы боец в азарте не забыл, в какой последовательности выполнять удары. Экипируешь такой свиток – и вот уже по зову одной лишь клавиши атаки Синбу исполняет подряд все «кенпу», как заправский мастер меча. Такие пируэты выделывает, на которые в файтинге потребовалась бы невиданная ловкость пальцев. Стоит в списке обнаружиться пробелу, как блистательный танец обрывается на радость врагам. Экипировать можно до шести свитков, а во время боя находить нужный с помощью кнопки R1, – хватает на любые случаи жизни. Чтобы не возникло ложной уверенности в собственных силах, «кенпу»





### Разве ж это командная игра?

Сыграть вдвоем в Key of Heaven – проще простого. Другое дело, что вместе побегать по знакомым весям не удастся: драки по Wi-Fi куда больше напоминают файтинг, чем RPG. Бойцы высаживаются на арену и уравниваются в параметрах. Из доступных видов атак – только свитки «бугей». Зато удобно меняться «кенпу», пополнять коллекцию.

### ВЕРДИКТ

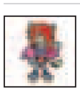
**НАША ОЦЕНКА:** ★★★★★★★☆☆☆ **7.0**

**Наше резюме:**
Приключение в духе китайских киносказок. Разработчики побоялись сделать бои слишком сложными, но не постеснялись запутать сюжет.

**КНУТ И ПРЯНИК** + -



**Плюсы:**
Кинематографичные бои, которые украсили бы любой файтинг, простое управление, очарование китайских легенд, сообразительные напарники.



**Минусы:**
Несбалансированная боевая система – сложные условия сражений на деле не важны; персонажи запоминаются только лицами; сумбурный сюжет и невнятные инструкции.



АТАКИ С ИСПОЛЬЗОВАНИЕМ ЭНЕРГИИ КИ ПОЗВОЛЯЮТ В СЧИТАННЫЕ СЕКУНДЫ РАЗМЕТАТЬ ЦЕЛЫЕ ПОЛЧИЩА.



ВРАГИ НЕ ВСЕГДА НАПАДАЮТ СТРОЙНОЙ КОЛОННОЙ, ПОРОЙ И ИМ ПРИХОДИТ В ГОЛОВУ УСТРОИТЬ ЗАСАДУ.



СТОИТ ИСТРЕБИТЬ ПРОТИВНИКОВ, СОХРАНИТЬСЯ И ЗАГРУЗИТЬ ИГРУ ЗАНОВО – А ОНИ СНОВА ТУТ КАК ТУТ!



КАК БЫ ДАЛЕКО НИ НАХОДИЛСЯ ГОРОД, ДО НЕГО ВСЕГДА МОЖНО ДОБЕЖАТЬ. КОРАБЛИ – ДЛЯ НЕЖЕНОК!



АПТЕЧКИ РАССОВЫВАЮТСЯ ПРЯМО ПО КАРМАНАМ! «ГОРЯЧИЙ» СПИСОК ВСЕГДА ДОСТУПЕН ПО ЗОВУ L1.

## АЛЬТЕРНАТИВА

**РАЗНООБРАЗНЕЕ, ЧЕМ**



Untold Legends: Brotherhood of Steel

**ПРОЩЕ, ЧЕМ**



Genji: Dawn of the Samurai

## Так приятно чувствовать себя ловким воином, которому под силу самые невероятные танцы с мечом!

и свитки «бугей» не достаются герою на блюдечке с голубой каемочкой. Приходится отвоевывать секреты древних фехтовальщиков у встречных врагов, шарить по сундукам в городах, разбивать ловким пинком даже бесхозные бочки – мало ли кто где прячет свои секреты! Вроде бы весело разыскивать полный комплект табличек для любой школы. Но на деле они достаются случайным образом. Если не гоняться за коллекцией, то к финалу запросто придешь с ворохом бесполезных свитков: в каждом – не хватает либо второй, либо третьей «кенпу». А значит, единственным спасением становятся свитки мастеров свободных стилей. Ничто не мешает укомплектовать их техниками по вкусу, да так, чтобы мощность ударов соотносилась со скоростью атаки.

Где школы боевых искусств, там и секретные приемы. На хореографию Синбу приятно посмотреть, но порой хочется просто разметать орды нападающих. Самое время воспользоваться энергией Ки (она же Ци, Цзы или Чи). Постоит главный герой спокойно пару секунд, и вот уже заряд для атаки накоплен. К чему собирать таблички, комплектовать свитки? Враги не звери, подождут в сторонке, пока Синбу общается с силами природы. И без того разновидностей неприятелей мало, нападают они по заданным схемам и одерживают победу, только если игрок зазевается. Словно спохватившись, что настоящих трудностей недостает, разработчики добавили сложную систему взаимоотношений пяти школ. У любого боевого стиля найдется и идейный противник, и союзник. Вот был бы простор для стратегического планирования, кабы не сверхмощные Ки-атаки, вечно отсутствующие «кенпу» и маскировка врагов под слабых духом и навыками воинов! И школ они, дескать, никаких не заканчивали. Не секретничают насчет своего боевого стиля и задают Синбу взбучку лишь боссы. Но до тех боссов еще добраться надо!

А стоит здоровью главного героя опасно пошатнуться, несмотря на бесконечный запас Ки, на выручку придут лекарства. Вещмешок хоть и маловат, но на решающую драку запасов хватит. Благо коллекции мечей у Синбу нет, доспехов тоже, разве что пару полезных аксессуаров прикупить удастся.

Бои, несмотря на внешний блеск, быстро вырождаются в кромсание врагов по заученной схеме. Последняя надежда на сюжет – оправдаются ли бега по лесам и полям увлекательной историей? Увы, характеры героев часто остаются предметом домыслов, запутанные объяснения не вносят ясности, а драматический накал неубедителен. А уж как пошлют за очередным артефактом, так не сразу и поймешь, куда отправили. Зато приятно чувствовать себя ловким воином, которому под силу самые невероятные танцы с мечом. Хоть и обидно, что видимая сложность игры на деле не обязывает к глубоким размышлениям, осторожности или вдумчивому подходу, а обещание красивой сказки так и остается одним лишь обещанием.

Был задор, да не хватило сил – таков вердикт для Key of Heaven. ■





PC | PLAYSTATION 2 | GAMECUBE | **XBOX 360** | GBA | N-GAGE

Автор:
**Семен «Sem4» Чириков**
chirikov@gameland.ru

| | |
|---|---|
| ПЛАТФОРМА: | Xbox 360 |
| ЖАНР: | action/strategy |
| ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: | THQ |
| РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР: | не объявлен |
| РАЗРАБОТЧИК: | Relic |
| КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: | до 4 |
| ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ: | Xbox 360 |

ОНЛАЙН:
http://www.theoutfitgame.com

1 ИГРА НОМЕРА

# The Outfit

РЕКОМЕНДУЕТ «СИ»

**Готовьтесь распроститься с реальностью, перенестись на войну, где все решает точный расчет и быстрота реакции. Захватить и победить!**

Когда я впервые увидел The Outfit, показалось, что игра не заслуживает внимания, – она сложна в освоении, требует умственных усилий, да и нет в ней, вроде бы, ничего такого, что могло бы увлечь. Я искренне считал, что Разумкин и Левандовский, часами просиживающие перед экраном и всех коллег донявшие разговорами о ней, больные. После первых проб сыграть, мук с неудобным (как мне тогда казалось) управлением, я еще больше укрепился в этом мнении. Прошла неделя, а товарищи по-прежнему не отлипали от Xbox 360. Я предпринял новую попытку: начал с кампании, чтобы свыкнуться с управлением и разобраться в основных понятиях, затем сразился с Вороном (который меня тут же вынес) и... С этого момента игра затянула, я больше не мог оторваться от нее.
Это один из тех проектов, которые требуют, чтобы игрок освоился, подучился, и только затем раскроются перед ним, словно цветок, заиграют яркими красками.
Геймплей прост и сложен одновременно; с одной стороны, игра продолжает идеи серии Battlefield, с другой – напоминает Battalion Wars. От первой досталось деление на классы, система начисления очков и огромные карты, от второй – вид от третьего лица, возможность вызывать подкрепления и общая бесшабашность действия. Присовокупив к этой смеси собственные наработки, разработчики получили игру, безусловно, оригинальную, но в то же время – с богатым «приданым».
Хотя такого понятия, как классы, здесь формально нет, всех героев (как немцев, так и «союзников») можно условно поделить на три категории: снайпер, гранатометчик и огнеметчик. Вооружены они, конечно, поразному, однако методы бойцов противоборствующих лагерей схожи и зависят от того самого «класса». Помимо бега и стрельбы (два равноправных вида оружия, обычно дальнего и ближнего действия) ваш солдат умеет перепрыгивать препятствия, приседать и метать гранаты, этого с лихвой хватает, чтобы собственноручно насолить противнику. С помощью «крестовины» можно отдавать простейшие команды «группе поддержки» – четверке солдат, которые повсюду за вами следуют.
Геймплей строится вокруг системы захвата ключевых точек и так называемых «очков смерти», иссякание которых приравнивается к поражению. Арифметика знакома: если у вас меньше контрольных точек, чем у противника, запас ваших очков начинает медленно, но верно таять. Собственно, в том, чтобы сохранять по возможности свой счет и пакостить сопернику, и заключается состязание.
Техника представлена более чем тремя десятками единиц; причем все эти бронемашины, танки и прочие полуторки можно отбить у врага или разыскать прямо на поле боя. Отличие от Battlefield в том, что все вооружение можно беспрепят-



## Основы основ

Надо сказать, что солдатики ведут себя очень реалистично – пригибаются, прячутся за укрытиями, передвигаются перебежками и умеют сами захватывать технику. К сожалению, даже отбив танк, они не смогут им управлять, и машина смерти превращается в простую огневую точку. Что касается кампании, там даже опытному игроку придется туго, иногда вражья тактика буквально обескураживает.

### КНУТ И ПРЯНИК

**Плюсы:**
Большое разнообразие карт и техники. Великолепные сетевые режимы, приличная графика, интерактивный игровой мир.

**Минусы:**
Скучный и линейный режим кампании, невыразительные звуковые эффекты, глупые противники и периодическое «застревание» техники в объектах.

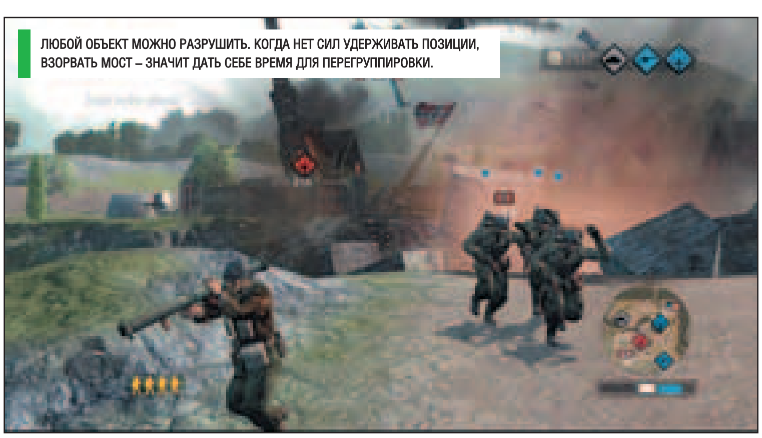
## ВЕРДИКТ

**НАША ОЦЕНКА:** ★★★★★★★★★ **8.5**

**Наше резюме:**
Отличная игра, все великолепие которой раскрывается в мультиплеере; обязательна к покупке всем поклонникам сетевых баталий.

### Каков полководец, таковы и солдаты

Каждому герою дается отряд из четырех человек, их вооружение напрямую зависит от типа выбранного героя. Например, если вы выбрали немецкого снайпера, то ни у кого не будет гранатомета. Также от героя зависит скорость передвижения «группы поддержки» и наличие некоторых спецкоманд.


ЛЮБОЙ ОБЪЕКТ МОЖНО РАЗРУШИТЬ. КОГДА НЕТ СИЛ УДЕРЖИВАТЬ ПОЗИЦИИ, ВЗОРВАТЬ МОСТ – ЗНАЧИТ ДАТЬ СЕБЕ ВРЕМЯ ДЛЯ ПЕРЕГРУППИРОВКИ.


СОЙДЯСЬ С ПРОТИВНИКОМ ВПЛОТНУЮ, МОЖНО ВОСПОЛЬЗОВАТЬСЯ ПРИЕМАМИ РУКОПАШНОГО БОЯ. БЫСТРО, ЗРЕЛИЩНО, ЭФФЕКТИВНО. НО, К СОЖАЛЕНИЮ, НЕ ВСЕМ ДОСТУПНО.


ЗЕНИТНАЯ УСТАНОВКА – ИДЕАЛЬНОЕ ОРУЖИЕ ПРОТИВ ПЕХОТЫ И АВИАЦИИ, НО НЕДЕШЕВОЕ И ТРЕБУЕТ НАЛИЧИЯ ОРУЖЕЙНОЙ ФАБРИКИ.


КАПИТАН УИЛЬЯМС НЕ РАССТАЕТСЯ С СИГАРОЙ И ОЧКАМИ НИ ДНЕМ НИ НОЧЬЮ.

## АЛЬТЕРНАТИВА

**ХУЖЕ, ЧЕМ**


Battlefield 2

**НАПОМИНАЕТ**


Battalion Wars



## Геймплей прост и сложен одновременно; с одной стороны, игра является продолжателем идей серии Battlefield, с другой – напоминает Battalion Wars.

ственно заказывать с доставкой – где угодно и когда угодно, были бы деньги. Финансовый вопрос – один из самых важных и стоит довольно остро, так что давайте исследуем его более подробно.

Как и в реальной войне, главное здесь – ресурсы. В нашем случае это деньги, которые не только «капают» в час по чайной ложке сами по себе, их надо зарабатывать. Начисляют их за захват ключевых точек, за убийство солдат противника, за подрыв вражеской техники и взятие, радарных постов танковых и артиллеристских заводов, а также за убийство героев оппонента. Еще можно охотиться за сундуками с золотом, которые авиацией сбрасываются в случайном месте на карте (как в сериале Worms); часто это позволяет буквально переломить ход сражения, и в сетевой игре советуем никогда об этом не забывать. Но самих по себе денег недостаточно – ни танков, ни приличной артиллерии, ни авианалетов на логово врага одной только звонкой монетой не организовать. Для начала нужно захватить (как вариант: отбить у врага) стратегически важный объект. Танковый завод – для тяжелой бронетехники (иначе так и будете пылить по бездорожью на самоходках), пушечный – для мощной артиллерии (без него – только слабые 37-мм хлопушки), радиовышка позволит направить на противника штурмовики и бомбардировщики, а заодно провести разведку карты (очень полезная, между прочим, штука).

Все, что можно купить за деньги (а это не только техника и стационарные пушки, но и весь осенний призыв пехоты на смену почившему весеннему), как уже говорилось, падает с неба – на парашютиках. После подтверждения заказа (все в реальном времени) нужно выбрать место, куда самолет сбросит заветный ящик, спустя пять секунд прибудет контейнер, причем все, что находится в зоне падения, неизбежно погибнет. Это создает дополнительные трудности при укреплении собственной базы, но зато является универсальным средством нападения: одним пулеметом за 69 единиц можно запросто раздавить дорогостоящий танк за 1200. Радиус доставки ограничен вашим местоположением, так что издалека «бомбить» врага пулеметами (и даже авиаударами) не выйдет.

В The Outfit представлены две страны-участницы Второй мировой – американцы и немцы. Разница – в вооружении, в тактике и стратегии битв; если американцы тяготеют к обороне, то немцы прекрасно применяют так-

### Интеллект

Расставляя пушки, нужно помнить, что они имеют ограниченный угол поворота и потому не защищены с флангов и тыла. Пулеметы избавлены от этого недостатка, но стрелка легко убить (в отличие от солдата за пушкой). Любое стационарное оружие запросто давится танком, самоходка справляется только с пушками первого уровня, ну а на джипе можно штурмовать только пулеметы.


РАЗДЕЛАВШИСЬ СО СТРЕЛКАМИ, ЗАХВАТЫВАЙТЕ ОРУДИЯ И ПРИСТАВЛЯЙТЕ К НИМ СВОИХ БОЙЦОВ. ТАК МОЖНО ПОСТУПИТЬ С ЛЮБОЙ ТЕХНИКОЙ – БЫЛА БЫ СНОРОВКА.


В ОДИНОЧНОЙ КАМПАНИИ НАМ ДАЮТ НЕМНОГО ПОИГРАТЬ ЗА НЕМЦЕВ (ПО ВОЛЕ СЮЖЕТА), ОДНАКО ИСЧЕЗАЕТ САМЫЙ СИЛЬНЫЙ ГЕРОЙ АМЕРИКАНЦЕВ – КАПИТАН.



ПАРА ПУШЕК И ПУЛЕМЕТОВ ОСТАНОВЯТ ПРАКТИЧЕСКИ ЛЮБУЮ АТАКУ, ЕСЛИ ПРОТИВНИК ЕЩЕ НЕ ДОРОС ДО ТЯЖЕЛОЙ ТЕХНИКИ. ПРИ ЖЕЛАНИИ МОЖНО САМОМУ ВСТАТЬ ЗА ЛАФЕТ.

тику блицкрига, ибо у них практически сразу доступно мощное и дешевое оружие – одна ракетная самоходка чего стоит.

Графически игра выглядит достойно – взрывы, трассеры от выстрелов и сполохи огня просто завораживают, модели техники прорисованы качественно и радуют глаз. Ландшафт многообразен, объекты многочисленны и целиком разрушаемы. Интерактивность – отдельная статья в списке достоинств The Outfit; каждый дом можно сломать или отстроить заново, а каждый трактор угнать и починить! Это дает огромные тактические возможности, которыми грех пренебрегать.

К сожалению, вся эта неимоверная чудесность справедлива только для многопользовательской игры. А одиночная кампания в The Outfit – это уже совсем другая песня. Во-первых, она доступна только за союзн... простите, американцев. Нам предстоит постоянно наступать на немцев, и все карты заранее усложнены для нападающей стороны: обычно на старте дается только одна ключ-точка, тогда как у противника их с пяток, и сразу есть танковые и оружейные заводы. Карты в «одиночке» однотипны и абсолютно линейны, дизайнеры водят нас от одной цели к другой, не оставляя пространства для инициативы. Пройдя десяток таких миссий, уже начинаешь игру ненавидеть. Зато в мультиплеере раздолье! А поддержка split-screen делает его еще и демократичным, дружественным к тем, у кого из каждой стены не торчат сетевые провода высокоскоростного подключения. Для дуэльных и командных сражений доступно всего 15 карт и три варианта игры – deathmatch (за отведенное время перебить как можно больше героев противника), destruction (разрушение на скорость: чья армия к исходу времени больше «наломала дров», тот и победитель) и strategic victory (война до последнего «очка смерти»).

Скудность выбора усугубляется еще и тем, что не все уровни хороши для каждого из режимов; по моему наблюдению, пригодно штук по пять – на остальных какая-нибудь из сторон обязательно имеет преимущество.

Незадача. Зато с подключением к Live все очень солидно: противники находятся быстро, и лагов практически нет. Существует система рейтинга, она позволяет соединять игроков, примерно равных по силам. Удобно.

В заключение нужно сказать, что для геймера-одиночки The Outfit вряд ли станет хорошей покупкой, но для тех, кто изголодался по качественному мультиплееру и искренне негодовал, не найдя его в Battalion Wars, – самое оно. Рекомендуем! ■

## Сундуки с золотом

Периодически с неба падают сундуки с золотом, в каждом – 300 единиц денег. Возникают они совершенно произвольно, но вероятность появления на базе выше, чем в чистом поле. Советую периодически покататься по тылам противника, так как обычно все забывают забирать оттуда деньги и можно отлично обогатиться за счет врага.

### Немцы

**Эсэсовка Нина Дидерих** имеет при себе снайперскую винтовку, которая убивает с первого выстрела (удобно снимать пулеметчиков), и простой пистолет. Бегает быстро.

**Генерал Ганс фон Бек** вооружен дробовиком и ручным гранатометом, бегает медленно, однако это не мешает ему валить противников пачками.

**Генерал Виктор Мордер** не расстается с огнеметом (очень полезным на короткой дистанции) и дальнобойным автоматом – на всякий случай.

### Американцы

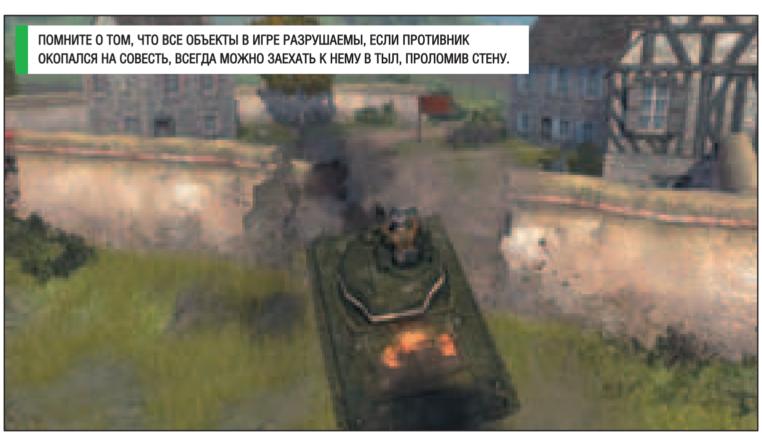
**Лейтенант Джон Дэвис Тайлер** – страшный человек, вооружен винтовкой (слабое подобие снайперки) и помповиком, выносящим все живое. Против техники использует коктейль Молотова.

**Капитан Дьюс Уильямс** – настоящая машина убийства. Вооружен базукой и револьвером, из которых буквально косит живую силу врага. Зато бегает и перезаряжает оружие медленно.

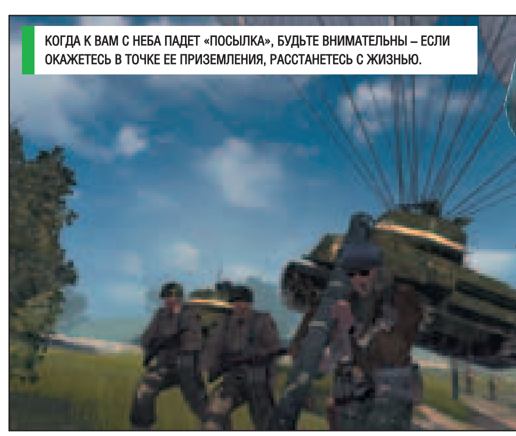
**Сержант Томас Макинтайр** – простой вояка с автоматом и огнеметом. Опасен только вблизи, зато имеет полезную способность заставить подчиненных метнуть во врага гранаты со слезоточивым газом.



ГЕНЕРАЛ ФОН БЕК – САМЫЙ УНИВЕРСАЛЬНЫЙ БОЕЦ НЕМЕЦКОЙ СТОРОНЫ, ЛЕКГО СПРАВЛЯЕТСЯ С ЛЮБЫМ ПРОТИВНИКОМ!



ПОМНИТЕ О ТОМ, ЧТО ВСЕ ОБЪЕКТЫ В ИГРЕ РАЗРУШАЕМЫ, ЕСЛИ ПРОТИВНИК ОКОПАЛСЯ НА СОВЕСТЬ, ВСЕГДА МОЖНО ЗАЕХАТЬ К НЕМУ В ТЫЛ, ПРОЛОМИВ СТЕНУ.



КОГДА К ВАМ С НЕБА ПАДЕТ «ПОСЫЛКА», БУДЬТЕ ВНИМАТЕЛЬНЫ – ЕСЛИ ОКАЖЕТЕСЬ В ТОЧКЕ ЕЕ ПРИЗЕМЛЕНИЯ, РАССТАНЕТЕСЬ С ЖИЗНЬЮ.

PC · PLAYSTATION 2 · GAMECUBE · XBOX · GBA · NINTENDO DS

Автор:
Игорь Сонин
zontique@gameland.ru

# Sonic Rush

**Сериал про голубого ежа нужно срочно спасать. Такими темпами он долго не протянет.**

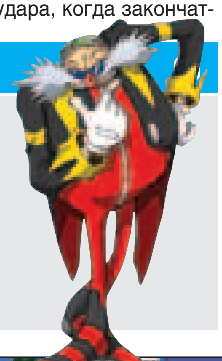
| | |
|---|---|
| ПЛАТФОРМА: | Nintendo DS |
| ЖАНР: | action/platform |
| ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: | Sega |
| РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР: | «Новый Диск» |
| РАЗРАБОТЧИК: | Sega |
| КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: | до 2 |
| ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ: | Nintendo DS |

ОНЛАЙН:
http://www.sega-europe.com/en/Game/173.htm

За что мы хаяли последних трехмерных «Соников», кто помнит? Вернемся к далекому 159 номеру и обратим взор на рецензию Sonic Heroes за авторством Валерия Корнеева: «Вместо того чтобы следовать передовым образцам жанра, подопечные Юдзи Наки перенесли в Sonic Heroes не только лучшие элементы своих старых игр, но и дурное наследие 16-битной эпохи: давно уже дискредитировавшую себя систему «жизней», мгновенные смерти при падении с любой площадки на краю уровня...» Прошедшие с тех пор годы, кажется, вовсе не коснулись разработчиков. Sonic Rush для Nintendo DS – игра, которую многие считают лучшим современным «Соником», – опять возвращает нас во времена Sega Mega Drive. И это не комплимент.
Два дисплея Nintendo DS сливаются в один вертикальный экран, где и творятся приключения ежа Соника и кошки Блейз. Сути игры это не меняет: Sonic Rush – прилежная калька с самых первых (и самых лучших) игр о ежиках на шестнадцати битах. В те времена Юдзи Нака смог не только создать небанального мэскота, но и нащупал новые платформенные элементы, создавшие позже фирменный стиль «Соника», – скорость, с которой колючий носился по Изумрудному острову, долго не укладывалась в головах любителей усатых водопроводчиков. Sonic Rush вполне мог бы выйти на 16-битной приставке и называться Sonic the Hedgehog 4. Ведь действие переходит на верхний дисплей, только когда герой взмывает в воздух, – с тем же успехом персонаж мог бы летать и на одном экране. Трехмерные битвы с боссами – пыль в глаза. Второй персонаж, кошка Блейз, мало чем отличается от Соника и добавлена в игру «для галочки», чтобы игроку было нестыдно пройти одни и те же карты два раза (пусть в другом порядке). Сенсорный экран используется только на бонус-стадиях. Дизайн и планирование карт – на том же высочайшем уровне, где они были в Sonic Team пятнадцать лет назад, но... Но зачем же было тащить в игру все давно известные хронические болезни сериала? Пятнадцать лет с разбегу налетать на врагов и падать в подло расставленные пропасти, пятнадцать лет умирать с одного удара, когда закончатся колечки, и начинать уровень с начала, когда израсходуешь все жизни, – это унизительно. Прогресс не стоит на месте: приставки становятся мощнее, а игры – интереснее. Гейм-дизайн Sonic Rush безнадежно устарел, и если вы не застали 16-битную эпоху, то не сразу поймете прелесть этой игры. А может, и вовсе не поймете: ведь нынче заставлять игрока начинать уровень заново считается едва ли не оскорблением. Если игры про Соника и дальше будут такими, то скоро фамильные хвори сведут сериал в могилу. В конце концов, в природе ежи живут всего пять-десять лет. ■

## Мнение коллеги

Том Брэмвелл с сайта Eurogamer восклицает в отчаянии: «Дорогая Sega, есть два простых способа сделать твои игры доступными для человечества: первый – перестаньте убивать героя с одного удара, и второй – ПЕРЕСТАНЬТЕ УБИВАТЬ ГЕРОЯ С ОДНОГО УДАРА. Неужели разработчики всерьез верят, что поставить на пути летящего Соника шипы так, чтобы ни один гуманоид не успел среагировать, – это как-то особенно умно?»



## ВЕРДИКТ

**НАША ОЦЕНКА:** ★★★★★★★☆☆☆ **7.0**

**Наше резюме:**
Не революция и не эволюция. Просто старый, как мир, двухмерный «Соник». Только на двух экранах сразу.

*Редакция благодарит интернет-магазин «Мариошоп» (http://www.marioshop.ru) за помощь в подготовке материала.*



## АЛЬТЕРНАТИВА

**ЛУЧШЕ, ЧЕМ**



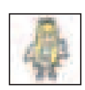
Shadow the Hedgehog

**ХУЖЕ, ЧЕМ**

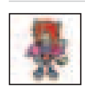


Sonic the Hedgehog

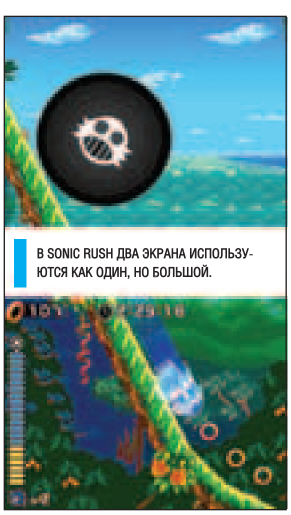
**КНУТ И ПРЯНИК** + -



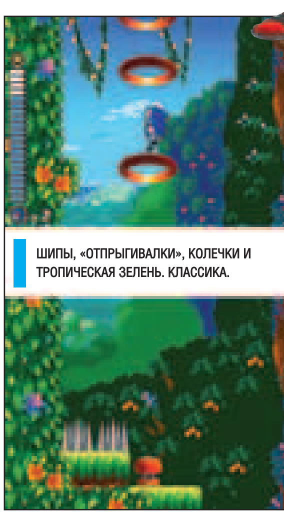
**Плюсы:**
Образцовый шестнадцатибитный геймплей, отличный дизайн уровней и персонажей, улетная музыка, бодрые трехмерные вставки.



**Минусы:**
Пережитки гейм-дизайна пятнадцатилетней выдержки: смерти с одного удара, бездонные пропасти, подлые ловушки, необходимость начинать уровень заново.



В SONIC RUSH ДВА ЭКРАНА ИСПОЛЬЗУЮТСЯ КАК ОДИН, НО БОЛЬШОЙ.



ШИПЫ, «ОТПРЫГИВАЛКИ», КОЛЕЧКИ И ТРОПИЧЕСКАЯ ЗЕЛЕНЬ. КЛАССИКА.



ПОМНИТЕ: ПОД ВОДОЙ ЕЖИКИ ДЫШАТЬ НЕ УМЕЮТ. ДАЖЕ ТАКИЕ ВОТ СИНИЕ.



НЕ ЕЖ, А ПРЯМО КАПИТАН АМЕРИКА! ИЛИ ЕЩЕ КАКОЙ ЧЕЛОВЕК-ПАУК...



ЗОЛОТЫЕ КОЛЬЦА, КАК ВСЕГДА, ЗАМЕНЯЮТ СОНИКУ ЖИЗНЕННУЮ ЭНЕРГИЮ.

PC | PLAYSTATION 2 | GAMECUBE | XBOX | GBA | N-GAGE

Автор:
Яна Сугак
kairai@pisem.net



| | |
|---|---|
| ПЛАТФОРМА: | PlayStation 2 |
| ЖАНР: | RPG |
| ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: | Square Enix |
| РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР: | не объявлен |
| РАЗРАБОТЧИК: | GameArts |
| КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: | 1 |
| ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ: | PlayStation 2 |

ОНЛАЙН:
http://www.square-enix.com

# Grandia III

РЕКОМЕНДУЕТ «СИ»

**Продолжение культовой RPG времен Dreamcast привело нас в экстаз.**

Создателям Grandia III было сложно, поверьте. Dragon Quest VIII уже отгремел, Final Fantasy XII – на горизонте. Позор Grandia Xtreme – позади, неизвестность Grandia Online – впереди. Что такое Grandia сейчас – ролевая жвачка с красивой графикой для всех подряд или традиционная RPG для избранных? Вы не поверите, но и то и другое сразу.

Забудем на минутку об идеальной боевой системе и графических красотах. По пресс-релизам Grandia III выглядит историей о мальчике Юки, который всю жизнь мечтал подняться в воздух на собственном самолете. Прославиться. А там недалеко и до любви прекрасных женщин, и спасения мира от обаятельного злодея...

Чушь. Grandia III впервые на моей памяти фокусирует внимание геймера на чувствах тех, кто рядом с ним по ту и эту сторону экрана. Вспомните, как раз за разом в RPG юные деревенские пареньки уходили из дома в далекие странствия, сухо попрощавшись с матерью и забрав с собой ржавый отцовский меч. Grandia III извиняется за все игры жанра перед женщинами, теряющими так сыновей; показывает, что и они тоже могут быть героинями – яркими, сильными, привлекательными. И очень слабыми, когда – пусть и не в самом начале игры – ребенок все же делает выбор в пользу самостоятельности. Решает расправить свои крылья и улететь из родного дома – здесь-то тема авиации и оказывается как нельзя более уместной.

Но быть матерью положительного героя – все же легче, чем младшей сестрой убийцы целого мира. Воспоминания о счастливом детстве вдвоем еще свежи; а брат повзрослел слишком рано и вбил себе в голову вещи, которые девочка Альфина упорно не хочет понимать. Почему исполнять отведенную при рождении роль говорящего с богами – плохо? Какую свободу для себя и мира ищет Эмилиус? Когда-то брат с сестрой считали себя двумя половинками; клялись не расставаться, идти по миру рука об руку. Быть вместе. «Я чувствую себя неполноценным рядом с тобой, – яростно выкрикивает Эмилиус. – Ты не нужна мне. Я хочу быть один, только один». И кровь – крупными каплями... Проводить в большой мир сына, сохранить в себе любовь к брату, дождаться возлюбленного, заблудившегося в погоне за мечтой, – таково истинное предназначение героинь Grandia III.

Красиво, правда? А ведь сюжет игры, стоит его разобрать на винтики, совершенно обычный. Если в новых Final Fantasy отказала фантазия у дизайнеров персонажей, то в Grandia – у сценаристов. За последние десять лет они явно видели только четыре RPG, и все – собственного производства. Проходя игру, я удовлетворенно подмечала вещи вроде: «Юки встречает Альфину ровно как Рюдо – Елену в Grandia II». Герои на восьмом часу сталкиваются со Злом, отправляются в путешествие по миру в поисках богов-Стражей, заимствуют их

## Азартные игры

Поставить на кон собственные руку и сердце? Довериться воле случая? Если это и стоит делать, то только не в Grandia III. В здешней карточной игре не помогут навыки покера или преферанса. В ней вообще не нужно делать ничего осмысленного – только выбрать несколько карт, поставить деньги и пять раз кинуть кости. Выпала удачная комбинация – забирайте выигрыш. Нет – кидайте по второму разу. Умиляет, как Grandia III уклонилась от пропаганды азартных развлечений в чистом виде. Игра здесь идет не на живые деньги, а на «медальки». Обменивать золото на них можно ограниченными порциями, обратная конверсия невозможна. Надеетесь заработать на полный инвентарь лечащих предметов? Карточные игры здесь не помогут. Выигранные «медальки» позволено тратить только на приобретение призов в импровизированном магазине. Самый дорогой товар «стоит» около миллиона, максимальная ставка – тысяча. На момент написания обзора чаша моего терпения была полна, а заветный Skill Book высшего уровня так и оставался недосягаемым.

## ВЕРДИКТ

**НАША ОЦЕНКА:** 8.5

★★★★★★★★☆☆

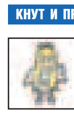
**Наше резюме:**
Если Final Fantasy XII в Европе осенью не выйдет, быть игре лучшей приставочной RPG года.

IMPORT REVIEW

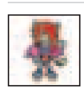
### К барьеру!

**Упаси господи – раздражать господ геймеров необходимостью переигрывать одно и то же место раз за разом. Это не модно. Уровень сложности в Grandia III точь-в-точь соответствует требованиям рынка. На простых монстрах можно расслабляться, лениво выбирая рецепт убиения данной конкретной жертвы. «Сегодня мой выбор – Crackle Fang или Одним махом семерых побивахом». Боссы и группы сильных монстров заставляют собраться. Рассчитываете на авось – а вот вам Game Over! Действуете с умом – получайте заслуженную победу! Все честно.**

КНУТ И ПРЯНИК



**Плюсы:**
Великолепные персонажи, современная графика, идеальная система боя, отличные диалоги и видеоролики.



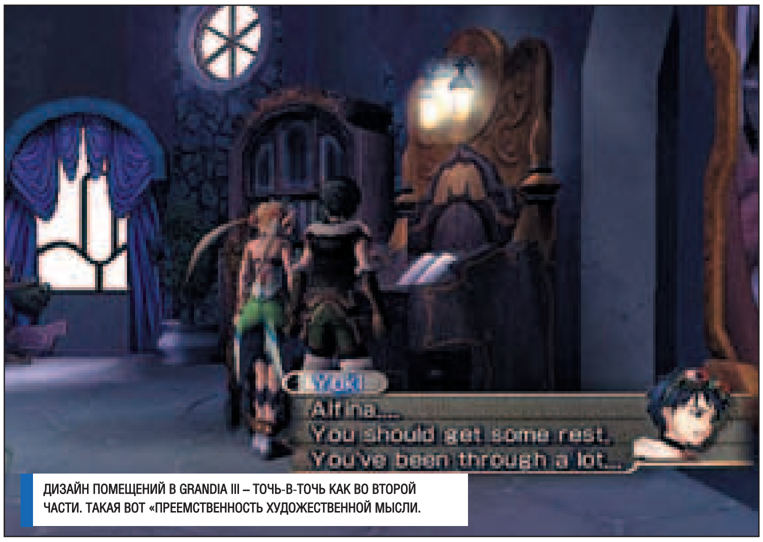
**Минусы:**
Местами скучный и излишне шаблонный сюжет, малое количество мини-игр и дополнительных квестов.




СПРАВА – СМЕШНОЙ БОСС-НЕУДАЧНИК, ПРЕСЛЕДУЮЩИЙ ГЕРОЕВ В ТЕЧЕНИЕ ВСЕЙ ИГРЫ. ПЕРСОНАЖ КОМИЧЕСКИЙ – КАК MID-BOSS В DISGAEA: HOUR OF DARKNESS.




ЭТА ДАНА СПЕЦИАЛИЗИРУЕТСЯ НА МАГИИ ОГНЯ. И СПИСОК ЗАКЛИНАНИЙ СООТВЕТСТВУЮЩИЙ, И ЯЙЦО МАНЫ ПОДХОДИТ. ВСЕ ПРАВИЛЬНО СДЕЛАНО!




ДИЗАЙН ПОМЕЩЕНИЙ В GRANDIA III – ТОЧЬ-В-ТОЧЬ КАК ВО ВТОРОЙ ЧАСТИ. ТАКАЯ ВОТ «ПРЕЕМСТВЕННОСТЬ ХУДОЖЕСТВЕННОЙ МЫСЛИ.

## В Grandia III представлена лучшая система боя в японских RPG за всю историю жанра. Зрелищная, идеально сбалансированная.

Силу, на пятнадцатом уточняют кредитную историю и домашний адрес Зла, на двадцать восьмом выбивают у него аудиенцию, предварительно просмотрев несколько флешбеков. По такой схеме у нас уже не раз выманивали полсотни долларов, не находите? Геймеру быстро становится понятно, чем закончится все дело, и хочется только узнать, как именно это произойдет. Сюрпризы бывают, но странные – сценаристы не раз вводят важных, казалось бы, персонажей, о которых затем забывают. Есть и другие смешные сюжетные дыры – я так и не поняла, почему Юки продолжают доверять самолеты после стольких катастроф и как он умудряется поднимать машины в воздух после своих горе-приземлений. Уверена – без Альфины, Миранды и Даны ничего бы не вышло ни у пилота, ни у самой игры. В этом и кроется мораль Grandia III, не находите?

А что происходит между горе-приземлениями и героическими взлетами? Grandia известна тем, что это единственная серия RPG, где интересно не только следить за сюжетом, но и отрывать лапки монстрам. Несколько лет назад я писала, что «в Breath of Fire: Dragon Quarter представлена лучшая система боя в японских RPG за всю историю существования жанра». Так вот, тот Breath of Fire – игра умная, а вдобавок еще и зрелищная. А в Grandia III акценты расставлены иначе. Зрелищная, но еще и умная игра. И тоже с «самой лучшей системой боя». Представьте себе арену, по которой суматошно бегают персонажи и монстры, размахивают мечами, посохами, клешнями, крыльями и даже хвостами. И бьют, бьют, бьют друг-друга! Иногда действие замирает, один из бойцов воздевает руки к небу и произносит могучее заклинание. Как только дым спецэффектов рассеется и очки повреждений будут подсчитаны, веселье продолжится. Пока не настанет пора отдавать команду. Посмотрите в верхний левый угол любого скриншота с боевкой. Видите колесо с иконками персонажей? Внутреннее кольцо – это ваши подопечные, внешнее – монстры. Колесо делится на несколько зон, из которых наиболее важна одна – подготовки к действию. Когда иконка героя доходит до нее, время останавливается и выскакивает удобное меню. Наверняка миллион раз видели такое: «атака, магия, спецприем» – в таком вот духе. Решение принято? Игра опять переходит в режим реального времени. Иконка же движется дальше, а как дойдет до зоны действия, так все задуманное и произойдет. Если дойдет, конечно.

Краеугольный камень системы боя в Grandia – отмена чужого действия (Cancel). Пока иконка бойца в зоне ожидания, его можно контратаковать и отбросить назад во времени на полколеса. Подойдет и бесплатный удар Critical, и любой спецприем со свойством Cancel. Противники хорошо об этом знают и умело «перебивают» ваши собственные атаки. Вот возьмем, например, такую ситуацию. Настало время выбирать команду для Альфины, вы ищете в списке заклинаний любимый Hellburner, и вдруг замечаете: а босс-то готовит контратаку, и иконка его уже почти дошла до зоны действия. Что делать? Срочно использовать Comet Strike (время подготовки – почти нулевое; Cancel-эффект – есть). Урон от него невелик, зато шкуры ваших подчиненных останутся целыми и невредимыми. А добивать босса будет уже второй ге-

### АЛЬТЕРНАТИВА

**НА УРОВНЕ**



Dragon Quest VIII

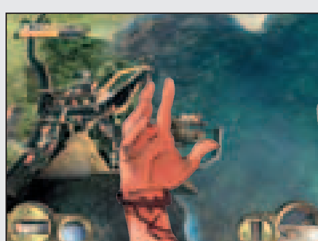
**КУДА ЛУЧШЕ, ЧЕМ**



Grandia Xtreme



### Свободный полет



Первой за штурвал самолета в Grandia III садится... правильно, Альфина. В сцене, когда Юки дает девушке «порулить», геймер впервые может полетать по миру игры в свободном режиме. Юмор в том, что приземляться разрешено не везде – есть всего с десяток доступных локаций. Зато кнопка R1 всегда готова рассказать о подсвеченном целеуказателем объекте. «Руины древнего храма» или там «Большое озеро с пресной водой». Еще приятно, что увиденные прежде на наземных уровнях города и ущелья и в этом режиме легко узнаются. Вплоть до «ой, вот это же та самая пещера, где меня настиг Game Over!» Мелочь, а приятно!




АЛЬФИНА МОЖЕТ БЫТЬ ОТЛИЧНЫМ МАГОМ – ЕСЛИ ЭКИПИРУЕТ ПОСОХ MAG +55. НО МОЖЕТ И ВОИНОМ – С ДУБИНКОЙ ATK +45. GRANDIA III ПОЗВОЛЯЕТ ДЕЛАТЬ С ПЕРСОНАЖАМИ ЧТО ДУШЕ УГОДНО.

КОНЕК ГРАФИЧЕСКОГО ДВИЖКА GRANDIA III – ОТКРЫТЫЕ ПРОСТРАНСТВА. ПЕЩЕРЫ В ИГРЕ – САМЫЕ ОБЫЧНЫЕ. А ВОТ СТОИТ ТОЛЬКО ВЫЙТИ НАРУЖУ – ТУТ И ЛЕСА, И ПОЛЯ, И РЕКИ, И ПУСТЫНИ ДАЖЕ. ПРОРИСОВКА ДО ГОРИЗОНТА.

### Умники и умницы

Чтобы вас не запутать, в основном тексте я рассказывала только о заклинаниях и яйцах маны. А есть еще навыки (Skills; не путать со Special – спецприемами) и умные книги. Заклинания делятся на элементальные группы (огонь, вода, земля, ветер). У навыков есть своя система (ментальные, физические и так далее). Экипировав книгу, вы усиливаете те или иные группы целиком. Осталось только отредактировать список навыков у каждого бойца, подобрав их «в тон» фолианту. Например, магичке отлично подойдут Guru's Way, Absorb Magic, Water Mastery и, соответственно, Magician Book. Как и в случае с яйцами, самые занятные навыки хранятся «внутри» книг. И после прочтения источник знаний уничтожается. Бояться этого не стоит – все-таки, все или почти все яйца и книги не уникальны и встречаются в игре несколько раз. Да, и еще раз напоминаю (игра тоже не преминет сказать раз десять): навыки и заклинания «просто в инвентаре» бесполезны! Их надо обязательно экипировать. И навыки нельзя «использовать» в бою. Они просто есть и действуют сами по себе. Пассивно.



ЧЕМ МОЩНЕЕ ЗАКЛИНАНИЕ – ТЕМ КРАСИВЕЕ ОНО ВЫГЛЯДИТ И ДОЛЬШЕ ДЕМОНСТРИРУЕТСЯ.

рой под прикрытием Cancel-удара третьего. Не впадайте только в эйфорию, система Cancel – отнюдь не волшебная палочка-выручалочка. Помните, что хоть враг и откидывается назад на полколеса, вашему герою нужно пройти полный круг, чтобы повторить атаку. То есть, творить с врагом что душе угодно, не давая ему ни единого окна для контрудара, можно в одном случае – если он маленький тормоз и без друзей. А таких обижать – грех.

Широко разрекламированное нововведение Grandia III – атаки в воздухе – соответствуют и духу, и содержанию системы боя в полной мере. Cancel с помощью Critical-ударов (а также некоторые виды магии – взять ту же Crackle) подкидывает врагов вверх. Если следующим на очереди героем выбрать самую обычную атаку (Combo), то она превратится в эффектное избиение несчастного монстра в воздухе. Польза от этого двоякая. Урон куда больше, чем обычно, – это раз. Убитый комбой в воздухе враг может оставить вам на память ценный предмет – это два. Опять же, главное – не увлекаться этим. Я помню случай, когда все мои четыре героя перекидывали друг другу одного монстра, пока второй медленно-медленно готовил заклинание Quake... И ведь не зря.

Уже нравится игра? Предупреждаю: составить полное впечатление о Grandia III по первым нескольким часам игры нельзя совершенно. Локации одна за другой остаются позади, и игра меняется на глазах. Архитектура зданий усложняется, неприглядные кустики на обочине дороги сменяются густыми джунглями, и даже виденные в сотне других RPG руины древней цивилизации смотрятся внушительно благодаря красивейшим текстурам. В Интернете пишут: игра красивее, чем Dragon Quest? Знайте – этот человек прошел Grandia III наполовину, не меньше. Напротив, стартовавший с места в карьер сюжет после двадцатого часа потихоньку затухает, радуя лишь редкими по-настоящему эмоциональными диалогами. Да и что греха таить – самые яркие персонажи сходят со сцены еще на первом DVD, а их преемники не всегда держат марку. К счастью, к финалу сценаристы опять просыпаются, а вместе с ними – и их герои. Нельзя сразу оценить не только сюжет, но даже геймплей! Есть игры, вываливающие на геймера все свои фичи разом. Дескать, пользуйтесь! В той же Final Fantasy X – сразу вам и Sphere Grid (система прокачки), и овердрайвы, и саммоны, и партия большая, и предметы разные. Время идет, заклинания усложняются, число призываемых зверюг растет, но ничего принципиально нового не добавляется. В Grandia III все не так. Поначалу нельзя даже экипировку толком поменять – не на что. Список закли-



СВАЛИТЬСЯ В ПРОПАСТЬ В GRANDIA НЕ ПОЛУЧИТСЯ ВАМ НЕ ДАДУТ ИДТИ ТУДА, КУДА НЕ ПОЛОЖЕНО.



МЕНЯЮЩИЕ СТАТУС ЗАКЛИНАНИЯ (НАПРИМЕР, УСЫПЛЯЮЩИЕ ИЛИ ПАРАЛИЗУЮЩИЕ) В GRANDIA НЕ ОЧЕНЬ-ТО ПОЛЕЗНЫ.



МИРАНДА ВЫГЛЯДИТ КУДА МОЛОЖЕ СВОИХ ТРИДЦАТИ С ЛИШНИМ ЛЕТ, ПРАВДА?

наний как редактировать, если их по одному на брата? Геймера приучают обходиться тем, что есть, пользоваться Cancel-атаками, лечащими предметами. Проходит несколько часов – и вот, радость какая, можно зайти в магазин со словами: «Мне магию, на все!» Теперь уже можно повозиться с экипировкой – дескать, «вот этот мальчик у меня будет лекарем, а девочке отлично подойдет огненная атакующая магия». Под стать списку заклинаний надо подобрать яйца маны (mana egg). Например, Frost Egg усиливает всю водную магию. Проходит еще время, и геймер узнает: да из яиц, оказывается, можно извлекать новые заклинания – что даже на черном рынке не купишь! Конечно, в процессе переработки предмет уходит в астрал, но для экипировки нужно всего четыре – по одному на героя. Приходится выбирать, чем жертвовать. Ведь бросать супермощные заклинания налево и направо без соответствующего яйца за пазухой бесполезно. Только зря очки маны сожжете. И уже в конце первого диска вас ждет агрегат, позволяющий соединять (fusion) яйца. К тому времени всякого мусора первого уровня должно накопиться куча – вот из него можно соорудить такое, что ни одному боссу мало не покажется. Опять же, легко перестараться – сделать яйцо, которое герои не смогут надеть. Уровнем магии не вышли. И, наконец, есть еще орбы Хранителей. Здесь все просто – это та самая царь-пушка, из которой по воробьям лучше не стрелять. Потому что перезаряжается очень долго (хоть и автоматически).

А теперь – внимание – вопрос. Представьте себе, что вам с самого начала игры пришлось бы постоянно думать обо всем – о списке заклинаний, о, прости господи, яйцах и их, боже ты мой, слиянии? Похожая проблема была у Final Fantasy VIII. Как начала я бродить по тамошнему меню, так все желание проходить игру до конца пропало. Еще немаловажно: Grandia III желанна не только сюжетом; интересно же узнать, какие еще развлечения придумали нам дорогие разработчики.

Что еще вам нужно знать о Grandia III? Игра абсолютно линейна, зато есть необязательные боссы. Модели персонажей в роликах на движке и в CG-видео сильно различаются по качеству; иногда это бесит. На локациях встречаются логические загадки уровня «нажмите кнопку – откроется дверь». Чудесной стрелки-автопилота из Grandia II здесь нет, но по имеющейся мини-карте можно легко сориентироваться. Исследовать локации в поисках сундуков легко и весело, благо монстры всегда видны заранее, и их можно убить насовсем. Ах да, у героя есть еще сканер «что где плохо лежит». Нажав на кнопку, мы получаем информацию о всех близлежащих сундуках, отдельно лежащих предметах и интерактивных объектах. Изобретение вы оцените по достоинству – любой новой RPG без подобной фичи стоит давать на полбалла меньше, и точка.

Мое личное мнение? Я мечтала, что Grandia III прискачет на белом коне и заколет гидру Final Fantasy, обратит в пепел Dragon Quest. Увы, шоу «конкуренты убивают себя об стену» отменили. Но... гнедой в яблоках вас устроит? ■

## Супермены и чудо-девочки

Спецприемы (Special) в игре учатся сами собой. Бывает так, что выбираете в меню пункт Combo, а герой что-то мудрит, мечом во все стороны, огонь и молнии мечет. А потом объявляет: «Я решил назвать это Волшебным Ударом Зеленого Дракона!». И его потом повторяйте когда угодно – были бы в запасе очки спецприемов (не путать с маной; запас пополняется автоматически). Каждый такой Special можно усовершенствовать. Опять же, игра сама выбирает, когда порадовать вас надписью «герой открыл секретный способ делать ЭТО»! Надо просто часто применять любимые приемы. Тогда сначала будет поднята их убойная сила, затем – скорость исполнения, и так далее. Вплоть до «ультимативной» формы, когда все настолько хорошо, что даже и в чем-то плохо – монстров жалко. Есть, правда, приемы более мирные. Дана, например, может вызвать себе «бесконечный источник маны». Один босс меня до того довел, что заклинания на него стало творить не из чего, а HP у него – как у всех моих героев, вместе взятых, да еще и умножить на три. Тогда я отправила трех бойцов прикрывать Дану cancel-атаками, организовала девушке бесплатную ману, и она быстро добила гада самыми дорогими заклинаниями. Такая вот тактика.


В GRANDIA III СЮЖЕТНЫХ РОЛИКОВ БОЛЬШЕ, ЧЕМ В GRANDIA II, НЕ ГОВОРЯ УЖЕ ОБ XTREME.



«А СЫНОК-ТО УЖЕ СОВСЕМ ВЗРОСЛЫЙ», – УМИЛЕННО ПРОБОРМОТАЛА МИРАНДА.

PC | PLAYSTATION 2 | GAMECUBE | XBOX | GBA | N-GAGE

Автор:
**Марина Петрашко**
bagheera@gameland.ru

| | |
|---|---|
| ПЛАТФОРМА: | PC |
| ЖАНР: | adventure |
| ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: | Got Game Entertainment |
| РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: | Play Ten Interactive / «Руссобит-М» |
| РАЗРАБОТЧИК: | Nucleosys |
| КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: | 1 |
| ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ: | PC |

**ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:**
PII 800 МГц, 128 Мбайт RAM, 16 Мбайт VRAM

**ОНЛАЙН:**
http://www.nucleosys.com/site/content/view/53/39/

# Scratches / «Шорох»

РЕКОМЕНДУЕТ «СИ»

**Терпение и труд все перетрут.**

Есть два типа игр. Либо большой коллектив работал впустую, выдав невнятный результат, либо горстка любителей превзошла самих себя. Перед нами как раз второй вариант. Создателей Scratches всего трое, и они очень старались. Игра у них получилась жуткая. В хорошем смысле.

## УЖАСЫ НАШЕГО ГОРОДКА

Итак, на дворе семидесятые года прошлого века. Подающий надежды молодой писатель почти закончил свой первый роман, не хватает одного – достойного финала. В поисках вдохновения он селится в старинном особняке, арендованном для него близким другом. У дома темное прошлое – по легенде, прежние владельцы убили друг друга. Выяснить мотивы и подробности преступления так и не удалось. Здание пребывает в запустении, все говорит о том, что покидали его в спешке. Например, в ванной комнате до сих пор висят проявленные любительские фотографии. Вместо того чтобы сосредоточиться на работе над романом, главный герой решает разобраться, что на самом деле произошло в особняке и почему по всему дому слышны таинственные шорохи...

## СОЧЕТАЯ НЕСОЧЕТАЕМОЕ

Поиск истины займет три игровых дня. Время отсчитывается условно – после важного события на часах в холле меняется положение стрелок. В целом время практически ни на что не влияет, разве что вечером, вместо того чтобы продолжать исследовать особняк, главный герой отправляется спать.

Впрочем, даже банальные действия тоже двигают сюжет. К сожалению для игроков, большую часть действий в игре иначе как банальными не назовешь. Причем, на первый взгляд, все происходящее не имеет ни малейшего отношения ни к раскрытию тайны, ни к написанию романа. Например, почти весь первый день герой тратит на звонки своему другу Джерри. Нет света? Звоним Джерри. Холодно, страшно? Опять звоним. Довольно сложно догадаться, что события остановились потому, что мы поговорили с другом только четыре раза из запланированных пяти...

Впрочем, довольно быстро игра становится увлекательнее. Как и положено в квесте, мы начинаем разгадывать головоломки, используя всевозможные предметы. Только не надейтесь на логичные сочетания вещей! Вполне традиционные решения внезапно сменяются экзотическими. Скажем, стетоскоп и запертый сейф не подходят друг к другу, как бы нам ни хотелось вскрыть железный ящик, прослушивая щелчки замка. Сейф откроется совсем другим способом, а прослушивать мы будем... камин! Интересные задачи на внимательность соседствуют с головоломками на грани абсурда. Например, имея при себе карандаш, ручку и небольшое сверло, нужно угадать, каким из этих предметов выталкивается ключ из скважины. Притом, что у нас уже есть точно такой же ключ.

## АТМОСФЕРНОЕ ДАВЛЕНИЕ

Несмотря на утомительное разгадывание головоломок, нам не удастся расслабиться и вспомнить, что это



## ВЕРДИКТ

**НАША ОЦЕНКА:** ★★★★★★★☆☆☆ **7.5**

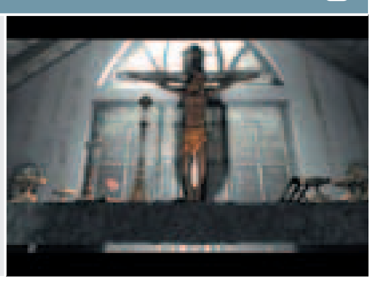
**Наше резюме:**
Нечасто компании из трех человек удается достичь таких впечатляющих результатов.

### Аллюзии

Если во время игры покажется, что вы где-то уже видели или читали нечто подобное, не удивляйтесь. Специально для недогадливых в ряд с картинами Босха добавлен портрет Ктулху. Повороты сюжета заставляют вспомнить Стивена Кинга, а некоторые головоломки и география усадьбы напоминают о «Фантасмагории».

### Сатанизм для интеллигенции

В поисках разгадки начинающему литератору придется заниматься довольно странными вещами. Например, совершить двусмысленные действия над изображением Христа: сначала проткнуть ему ступни аршинным гвоздем, затем еще табличку INRI потревожить... Да и гробы герою вскрывать – как нечего делать.



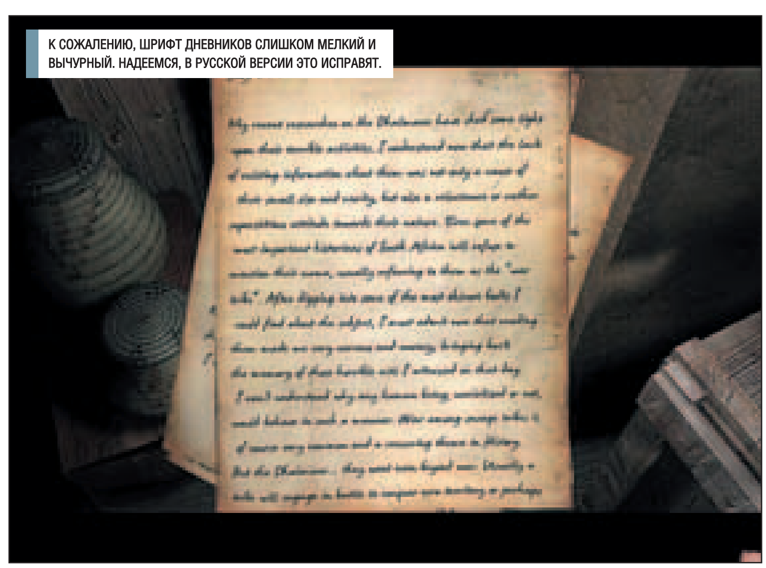
**КНУТ И ПРЯНИК**

**Плюсы:**
Страх в каждом закоулке, стильные интерьеры, достойное звуковое сопровождение.

**Минусы:**
Утомительные телефонные переговоры, однообразный ландшафт на открытых участках, неудобочитаемый шрифт дневников.



ПРЕЖНИЙ ВЛАДЕЛЕЦ ДОМА ДОЛГОЕ ВРЕМЯ ЖИЛ В АФРИКЕ И СОБРАЛ ПРИЛИЧНУЮ КОЛЛЕКЦИЮ.



К СОЖАЛЕНИЮ, ШРИФТ ДНЕВНИКОВ СЛИШКОМ МЕЛКИЙ И ВЫЧУРНЫЙ. НАДЕЕМСЯ, В РУССКОЙ ВЕРСИИ ЭТО ИСПРАВЯТ.

ФОТОТЕКСТУРЫ ТВОРЯТ ЧУДЕСА. ПОРОЮ КАЖЕТСЯ, ЧТО СМОТРИШЬ ВИДЕО, ЗАПЕЧАТЛЕВШЕЕ ОБСТАНОВКУ РЕАЛЬНОГО ДОМА.



## АЛЬТЕРНАТИВА

**ХУЖЕ, ЧЕМ**



Myst IV: Revelation

**ТАК ЖЕ СТРАШНО, КАК**



Phantasmagoria

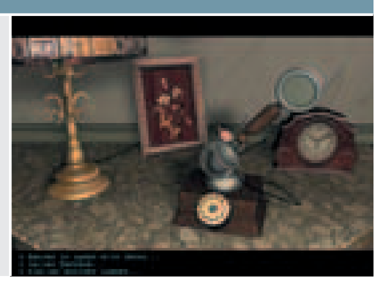


всего лишь игра. Во-первых, помимо ключевых предметов, герой может осмотреть еще кучу второстепенных вещей, добавленных в игру ради антуража: картины и детские игрушки, шкатулки и подсвечники... Во-вторых, по мере прохождения игры нас не оставляет непреодолимое ощущение ужаса. Обстановка полуразрушенного дома пугает намного больше, чем какой-нибудь монстр или зомби. Кажется, что, повернув за угол, обязательно повстречаешь привидение. Только, похоже, единственный призрак в особняке – главный герой. Он три дня не ест, не пьет и даже не пытается посетить уборную. Впрочем, любопытство и желание героя докопаться до истины не дают возможности отвлекаться на такие мелочи. Жив – и ладно, вперед, интересно же, что будет дальше! ■

**Создатели Scratches очень старались. Игра у них получилась жуткая. В хорошем смысле.**

## Кажется, я слышу голоса

Людей, озвучивших персонажей, не намного больше, чем разработчиков. Хотя назвать их профессиональными актерами сложно. Например, англичанин Джонатан Боукс больше известен как фотограф и создатель серии игр Dark Fall. Несмотря на непрофильное задание, справился он с ним отлично. В отечественной индустрии даже профи нечасто выдают настолько уместные, четко артикулированные, богатые интонациями реплики. Звуковое сопровождение от Cellar of Rats также выше всех похвал. Музыкой это не назовешь, но внезапные аккорды расстроенного пианино, пронзающие тишину дома, создают потрясающее настроение.





ВОКРУГ ДОМА РАСПОЛОЖЕНЫ ГАРАЖ, ОРАНЖЕРЕЯ, ЧАСОВНЯ И СКЛЕП.



ПИСАТЕЛИ – ОНИ ТАКИЕ. ЕСЛИ НАДО, И В ГРОБ ЗАЛЕЗУТ.



PC | PLAYSTATION 2 | GAMECUBE | XBOX | XBOX 360 | N-GAGE

Автор:
Red Cat
chaosman@yandex.ru

| | |
|---|---|
| ПЛАТФОРМА: | PC, Xbox, Xbox 360 |
| ЖАНР: | flight action |
| ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: | Ubisoft |
| РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР: | не объявлен |
| РАЗРАБОТЧИК: | Ubisoft Romani |
| КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: | до 16 |
| ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ: | Xbox 360 |

ОНЛАЙН:
http://www.blazing-angels.com

# Blazing Angels: Squadrons of WWII



**Попытку Ubisoft рассказать что-то новое о событиях Второй мировой едва ли можно признать удачной.**

Слышите вой сирен? Опять немецкие бомбардировщики кружат над Лондоном. Сейчас спикируют на здание Парламента, потом, наверное, направятся к Тауэру... Стоп, а вы-то здесь на что? Неужели не оправдаем доверие Президента США и позволим противнику взять верх над английскими союзниками? Ну уж нет, так не пойдет!

## СТАРЫЕ-ДОБРЫЕ ХРОНИКИ

Тема «Второй мировой в небе» не раз привлекала внимание разработчиков и издателей. И первая мысль, которая приходит в голову при ближайшем знакомстве с Blazing Angels: Squadrons of WWII, – мы это уже видели. Были и тренировки на стареньком «кукурузнике», и полеты над столицей Соединенного Королевства, и непременный Перл-Харбор, и Берлин, не говоря об уничтожении вражеских конвоев, разрушении мостов и фотографировании неприятельского лагеря. Создатели игры попытались собрать все то хорошее, что мелькало в аналогичных проектах (набралось на 18 уровней плюс кое-какие бонусы), да сочинили свой собственный незамысловатый сценарий. С тем и отправились покорять небо. Впрочем, «Ил-2: Штурмовик» может спать спокойно; Blazing Angels – не авиасимулятор, а представитель жанра flight action – просто красивый боевик о самолетах средней степени реалистичности в духе Ace Combat и Secret Weapons Over Normandy.

## СИДЯ ЗА ШТУРВАЛОМ

Управление самолетом простое и удобное: к нему легко привыкаешь минут за 20, а еще через час-полтора вы начнете вытворять в воздухе такие трюки, какие и пилотажной группе «Стрижи» не снились. Жаль, все стальные птицы ведут себя в воздухе практически одинаково – на разнообразие не рассчитывайте. Отчасти благодаря управлению, перестрелки с супостатами не представляют ничего сложного: порхайте себе на здоровье, выполняйте «мертвые петли», уходите в крутые пике, садитесь недругам на хвост. Одним словом, радуйтесь жизни – воздушные дуэли в Blazing Angels не только элегантны, но и зрелищны. С бомбардировками дела обстоят сложнее. Несмотря на наличие специального прицела, бомбы имеют обыкновение падать «мимо кассы» даже при, казалось бы, точной наводке. Из-за этого приходится попусту тратить драгоценное время, а от него, между прочим, зависит и успех миссии, и оценка командованием ваших достижений. Справились с заданием за 10 минут? Похвально! Провозились четверть часа? Никто на такого копушу не обратит никакого внимания. Радар в игре отсутствует напрочь, какой-либо карты тоже не предусмотрено – таким образом авторы Blazing Angles отдали дань реалистичности. И далеко не всегда очевидно, куда двигаться дальше. В теории, зажав один из левых «шифтов», можно определить положение следующей цели. Но в том-то и загвоздка: порой трюк не срабатывает, и не остается ничего другого, как нарезать круги где-нибудь над африканской пустыней, надеясь исключительно на везение.

**КНУТ И ПРЯНИК** + -

**Плюсы:**
Зрелищные воздушные дуэли, неплохие спецэффекты, сообразительные напарники. При наличии Xbox Live знакомство с сетевым режимом обязательно!

**Минусы:**
Заниженная сложность, невыразительность некоторых уровней, однообразие миссий, отвратительная озвучка пилотов противника.



## ВЕРДИКТ

**НАША ОЦЕНКА:** ★★★★★★★☆☆☆ **7.0**

**Наше резюме:**
Хороший, но на редкость обычный «самолетный боевик», который от собратьев по жанру отличается только качественной картинкой да зрелищностью воздушных сражений.

### Когда заканчиваются патроны?

**Конечно, никто не ждал, что Blazing Angels станет полноценным симулятором. Но, делая игрокам послабления, авторы зашли слишком далеко. У вашего саморемонтирующегося самолета никогда не заканчивается топливо, патроны, бомбы и торпеды. К тому же он никогда не сталкивается с другими самолетами – тараны нынче не в почете.**



В ИГРЕ ЕСТЬ СИСТЕМА ЗАХВАТА И УДЕРЖАНИЯ ЦЕЛИ. ПОЙМАВ ВРАГА ОДИН РАЗ, ВЫ ВРЯД ЛИ ЕГО ПОТЕРЯЕТЕ.



«АНГЕЛАМ» ДО СИМУЛЯТОРА ДАЛЕКО, НО ВЗЛЕТЕТЬ НЕСКОЛЬКО РАЗ САМОСТОЯТЕЛЬНО ВСЕ ЖЕ ПРИДЕТСЯ.


ОСАЖДЕННЫЙ ЛОНДОН ВЫГЛЯДИТ ВПЕЧАТЛЯЮЩЕ. ЖАЛЬ, НЕ ХВАТАЕТ ВРЕМЕНИ РАССМОТРЕТЬ ЕГО КАК СЛЕДУЕТ.

## АЛЬТЕРНАТИВА

**НЕ ХУЖЕ, ЧЕМ**


Heroes of the Pacific

**ЛУЧШЕ, ЧЕМ**


Secret Weapons Over Normandy

**Перестрелки не представляют ничего сложного: порхайте себе на здоровье...**

### ЛЕГКАЯ ЖИЗНЬ

Погибнуть в авиасражениях, если вы не замыслили самоубийство, трудновато. Целая стая (немецких или японских) асов едва ли станет серьезной угрозой звездно-полосатому благополучию игрока. О менее маневренных соперниках и говорить не стоит. К тому же один из ведомых в любой момент готов починить вашу «пташку» прямо в воздухе: достаточно нажать на крестовину (с нее отдаются команды звену), а затем быстро задействовать кнопки контроллера в требуемой последовательности. В это время двое других компаньонов по первому зову бросятся на выручку и отвлекут огонь на себя. Иногда становится немного обидно: стараешься, лезешь в самое пекло, а противник упорно гоняется за кем-то другим.

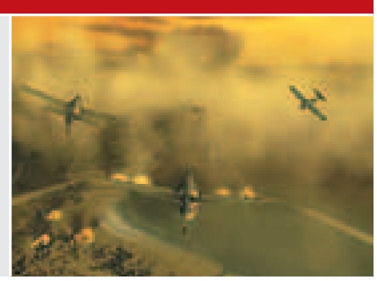
### СТАЛИ БЛЕСК И РЕВ МОТОРА

Графика в целом производит приятное впечатление, хотя без промахов и не обошлось. Например, относительно слабо выглядят модели кораблей и наземной техники, некоторые пейзажи... Зато какие здесь облака, закаты и восходы! Опять же, удались взрывы и прочая пиротехника. На полноценный «некст-ген» X360-версия, конечно же, не тянет, но все равно – очень и очень симпатично. Со звуковыми эффектами полный порядок: треск пулеметов, гулкие орудийные залпы и вой сбитых «мессеров» очень правдоподобны и буквально сбивают с ног. А вот озвучка выполнена на твердую «двойку». Нет, пожалуй, даже на «двойку» с минусом. Немецкие и японские пилоты говорят исключительно на отвратительном английском (наверное, чтобы их лучше поняли), а словарный запас их невероятно скуден – хватает, дай бог, фразы на две-три. В Ubisoft умеют экономить на мелочах, теперь-то мы в этом совершенно уверены.

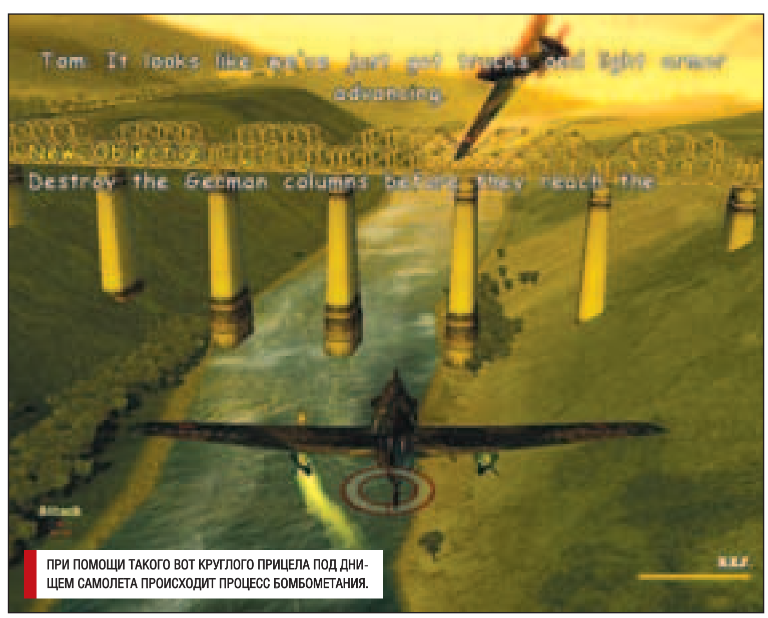
Однако в итоге, повторимся, игра получилась на удивление неплохой. Да, напрочь лишенной оригинальности, местами нудноватой, но тем не менее достойной внимания тех, кому близок «самолетный» жанр, и кто еще не впадает в глубокую тоску при упоминании очередного проекта о ВМВ. ■

## Xbox Live продлевает жизнь

Как и многие игры для Xbox и Xbox 360, Blazing Angels очень уверенно чувствует себя на просторах сервиса Xbox Live. Если вы индивидуалист, то к вашим услугам Dogfight, Seek and Destroy и Aces High. В первом каждый дерется сам за себя. Во втором у игроков ровно по одной жизни на нос, и бой идет на выбывание. Третий – этакие салки: кто-то один становится «асом», на него охотятся все остальные; тот, кому удалось сбить жертву, занимает ее место. При командной игре появляется возможность поучаствовать в Capture the Base (приземляемся на чужом аэродроме), Bombing Run (тут все понятно) и Kamikaze (сбиваем самолеты-камикадзе).




ПРИКРЫВАТЬ ЭВАКУАЦИЮ СОЮЗНИКОВ ПРИДЕТСЯ НЕ РАЗ И НЕ ДВА. ДЮНКЕРК – ПЕРВАЯ ИЗ ТАКИХ МИССИЙ.



ПРИ ПОМОЩИ ТАКОГО ВОТ КРУГЛОГО ПРИЦЕЛА ПОД ДНИЩЕМ САМОЛЕТА ПРОИСХОДИТ ПРОЦЕСС БОМБОМЕТАНИЯ.

# ДАЙДЖЕСТ

## ОБЗОР РУССКОЯЗЫЧНЫХ РЕЛИЗОВ ЗА ПОСЛЕДНИЕ ДВЕ НЕДЕЛИ

Победитель конкурса в номере 06 (207) – Сухорада Александр (Владивосток). Правильные ответы – А (Крыс и тараканов) и Б (Антон Городецкий).

## КОНКУРС

**Чтобы принять участие в розыгрыше шести дисков, представленных в «Дайджесте», вам необходимо правильно ответить на два вопроса.**

**1. Что такое жесть?**

1. Химический элемент
2. Тонкая листовая сталь
3. Жуть в лаптях

**2. Что стало с первым негритенком в известной считалочке?**

1. Поперхнулся
2. Утопился
3. Отравился печеньем

Ответы присылайте по электронной почте contest@gameland.ru или на почтовый адрес 101000, Москва, Главпочтамт, а/я 652, «Страна Игр» до 1 июня. Не забудьте сделать на конверте пометку «Дайджест, 08/2006» и указать имя, фамилию, свой адрес с почтовым индексом.

## HELLO KITTY



| | |
|---|---|
| ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ: | Hello Kitty: Roller Rescue |
| ПЛАТФОРМА: | PC |
| ЖАНР: | action |
| ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: | Namco Hometek |
| РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: | «Новый Диск» |
| РАЗРАБОТЧИК: | Xpec |
| КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: | 1 |

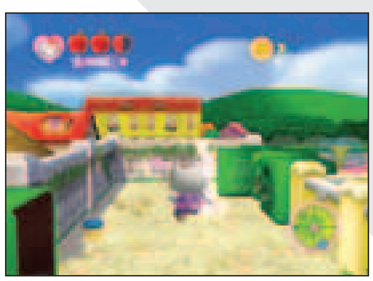
**ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:** PIII 900 МГц, 256 Мбайт RAM, 3D-ускоритель (64 Мбайт)

**ОНЛАЙН:** http://nd.ru

**РЕЗЮМЕ:**

Японская кошечка давно свела с ума миллионы девочек и вполне взрослых женщин. Скоро жертв будет гораздо больше...





Цифра на обложке недвусмысленно намекает, на кого нацелена эта игра. Очаровательная героиня гоняет на роликах по волшебному городу Санрио, спасает десяток друзей от злобных кубиков и разгадывает несложные головоломки. Вот только едва ли детям достанется хотя бы половина тиража дисков. Японская кошечка уже тридцать лет кряду сияет на звездном небосклоне Японии. Да и за пределами Страны восходящего солнца почитателей у нее хоть отбавляй. Теперь же их явно прибавится, благодаря приятной трехмерной графике и понятному даже ребенку управлению – совсем неплохо для стопроцентно консольной игры. Плюшевая Китти давно обжилась в миллионах домов, а ее цифровой вариант – в тысячах телефонов. Настала пора и вашего компьютера... ■

## АГАТА КРИСТИ: И НИКОГО НЕ СТАЛО



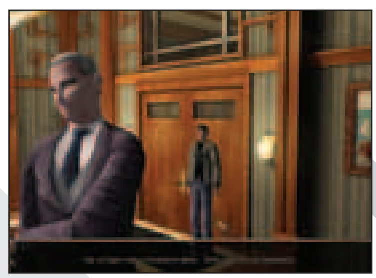
| | |
|---|---|
| ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ: | Agatha Christie: And Then There Were None |
| ПЛАТФОРМА: | PC |
| ЖАНР: | adventure |
| ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: | The Adventure Company |
| РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: | «Акелла» |
| РАЗРАБОТЧИК: | AWE Games |
| КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: | До 4 |

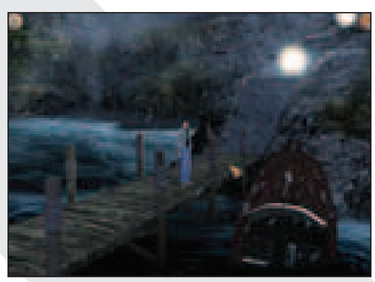
**ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:** PIII 800 МГц, 256 Мбайт RAM, 3D-ускоритель (8 Мбайт)

**ОНЛАЙН:** http://www.akella.com/ru/games/akrnnn

**РЕЗЮМЕ:**

Оживший роман Агаты Кристи. Под блеклой обложкой скрывается шедевр детективного жанра.





Ничто не раздражает игроков больше, чем диалоги, которые невозможно прервать. Разве только бесконечные клики в поисках скрытых предметов. Наберитесь терпения и обнаружите за этими недостатками один из лучших детективов последних лет. Знаменитые «Десять негритят» обзавелись политкорректным названием, еще одним героем и кучей сюжетных перипетий. С одной стороны, мы беспрекословно следуем оригинальной истории, с другой – переписываем ее сами. Да-да, на этом острове грешников можно спасать. Для чего заготовлены целых четыре концовки и сотни отлично озвученных диалогов. На закуску вас ждут трехмерные персонажи, привычный комбинатор вещей для инвентаря и новая страшная считалочка. Про морячков. ■

## ПАДЕНИЕ ЯСТРЕБА. В ТЫЛУ ВРАГА



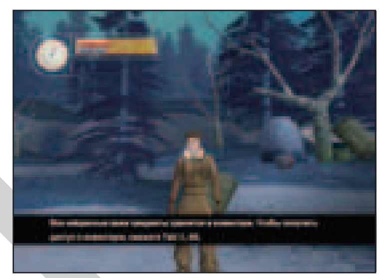
| | |
|---|---|
| ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ: | Pilot Down: Behind Enemy Lines |
| ПЛАТФОРМА: | PC |
| ЖАНР: | action |
| ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: | Oxygen Interactive |
| РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: | «Руссобит-М» / GFI |
| РАЗРАБОТЧИК: | Kuju Entertainment / Wide Games |
| КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: | 1 |

**ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:** PIII 800 МГц, 128 Мбайт RAM, 3D-ускоритель (32 Мбайт)

**ОНЛАЙН:** http://russobit-m.ru/rus/games/pilotdown

**РЕЗЮМЕ:**

Кошмарны будни сбитого летчика... Как и геймера, случайно купившего эту неказистую поделку.





Чем обычный пилот отличается от заправского диверсанта? Он не умеет стрелять, устает и регулярно требует сытного ужина. Причем желательно – крольчатины с пивом. И все бы ничего, если бы не злобные эсесовцы, идущие по пятам... Неплохая ролевая система сведена на нет дуболомным интеллектом противников. Будто вымощенные рельсами линейные карты и заботливо разложенные повсюду патроны окончательно ставят крест на любой тактике. Верх смекалки героя – разведение костров и ловля рыбы на самодельную удочку. Неплохая озвучка и прочие потуги локализаторов разбиваются вдребезги о невероятно глючный движок. Например, вражину с пулеметом порой можно заметить, лишь подойдя к нему в упор. Так что название игры в чем-то правдиво – ястреб и в самом деле упал очень низко... ■

## ДОБРЫНЯ НИКИТИЧ И ЗМЕЙ ГОРЫНЫЧ



| | |
|---|---|
| **ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:** | |
| Добрыня Никитич и Змей Горыныч | |
| **ПЛАТФОРМА:** | PC |
| **ЖАНР:** | adventure |
| **ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:** | не объявлен |
| **РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:** | «1С» |
| **РАЗРАБОТЧИК:** | PIPE studio |
| **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** | 1 |

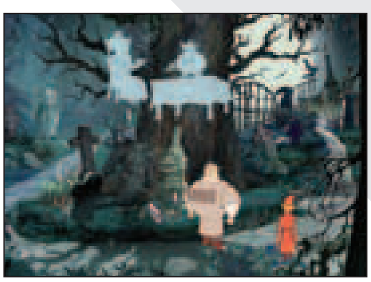
**ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:**
PII 500 МГц, 64 Мбайт RAM, 3D-ускоритель (32 Мбайт)

**ОНЛАЙН:**
http://games.1c.ru/dobrynya

**РЕЗЮМЕ:**

**Уйма несложных головоломок, море юмора и десятки роликов из знаменитого мультика.**





Не успели мы надавать по шапке монголам, как коварный Горыныч выкрал царскую дочку. Алеша Попович запил горькую, а тут еще и тщедушный стрелец навязался в помощники. Хотя вдвоем всегда веселее... Сюжет игры вторит мультфильму, да и ролики из него нам крутят каждые пять минут. Тем легче заметить, насколько качественно нарисованы персонажи. Это одна из лучших анимационных бродилок последнего времени. А вот поскрипеть извилинами придется раза два-три, не больше. Несколько задачек, правда, вгоняют в ступор. Но чаще всего они элементарны, а упор сделан на неплохой юмор, которого здесь хватает. Чего только стоит Змей, увлекшийся самогоноварением... Приятное развлечение на пару часов и повод посмотреть оригинальный мультфильм. ■

## ЖЕСТЬ



| | |
|---|---|
| **ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:** | |
| Жесть | |
| **ПЛАТФОРМА:** | PC |
| **ЖАНР:** | tactics |
| **ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:** | Не объявлен |
| **РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:** | «1С» |
| **РАЗРАБОТЧИК:** | Avalon Style Entertainment |
| **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** | 1 |

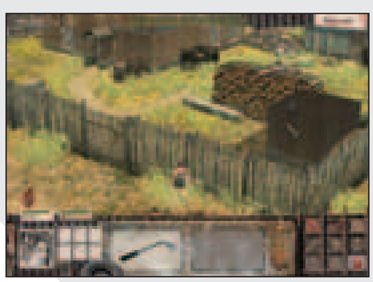
**ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:**
P4 1.5 ГГц, 256 Мбайт RAM, 3D-ускоритель (64 Мбайт)

**ОНЛАЙН:**
http://games.1c.ru/zhest

**РЕЗЮМЕ:**

**Очередную «игру по мотивам» спасает от мусорной корзины только отличный движок.**



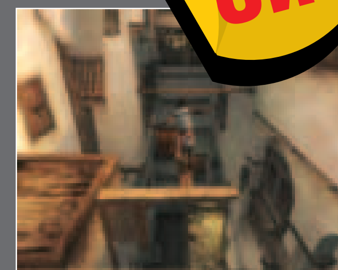


Попкорн, рекламный буклет и маечка с логотипом – теперь этот список принято продолжать еще и игровой поделкой, иначе не назовешь. Именитый движок Silent Storm годится лишь для снятия отменных скриншотов. На деле тактики оказалось даже меньше, чем ролевой составляющей. Хрупкая девушка за один ход укладывает в ряд целые банды маньяков, а ее уровни повышаются автоматически. Умирают тут только от скуки – карты огромны и однообразны, пускай и крушить можно все что душе угодно. Интересно орудовать лишь самим душегубом, тем более персонажи озвучены оригинальными актерами. Это сразу замечаешь, ведь разработчики умудрились порезать на ролики чуть ли не весь фильм. Так что лучше просто сходить в кино. В отличие от игры, некоторым оно все-таки нравится... ■

## ПРИНЦ ПЕРСИИ: ДВА ТРОНА

ВЫБОР РЕДАКЦИИ СИ

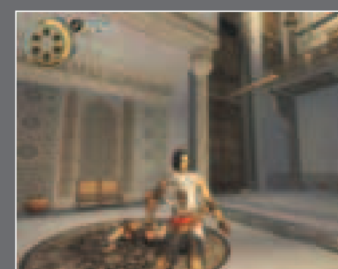




| | |
|---|---|
| **ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:** | |
| Prince of Persia: The Two Thrones | |
| **ПЛАТФОРМА:** | PC |
| **ЖАНР:** | action/adventure |
| **ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:** | Ubisoft Entertainment |
| **РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:** | «Акелла» |
| **РАЗРАБОТЧИК:** | Ubisoft Montreal |
| **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** | 1 |

**ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:**
PIII 1 ГГц, 256 Мбайт RAM, 3D-ускоритель (32 Мбайт)

**ОНЛАЙН:**
http://www.akella.com/ru/games/ppttpj



**РЕЗЮМЕ:**

**Легендарный принц возмужал, поумнел, нажил уйму новых врагов и раздвоение личности на мистической почве.**



Талант принца попадать в передряги сравним только с усердием разработчиков. Наспех проштудировав отзывы геймеров, они вернули нам красавицу Фару, арабские мотивы и выдумали недюжий сюжет. Вавилон в огне, подруга жизни в плену, а злобный визирь вознамерился жить вечно. У героя и самого забот хватает – голоса в голове быстро оборачиваются раздвоением личности. Хотели новых приемов? Получите чернокожего маньяка-убийцу. Жизнь убывает сама по себе, зато восстанавливается с каждым поверженным негодяем, а уж в них недостатка нет. На замену кинжалу приходит огромная цепь, охаживающая по несколько врагов враз – махай не хочу. На десерт – до боли знакомая система Speed Kill. Подкрались к глуховатому противнику, ударили в нужный момент, сделали еще одну засечку на сабле... В остальном проект вторит предыдущим частям. Графика стала немного светлее, враги – чуточку сильнее, а головоломки – сложнее. Правда, и встречаются они куда реже. Здесь правит бал скорость, проворность и непослушное управление. Поверьте разработчикам, без геймпада принцу придется туго. Кстати, в российской версии голос у него, как у школьника. Но в целом перевод безупречен. Переданы даже хитрые звуковые эффекты, вроде эха в колонном зале.

Похоже, история непутевого престолонаследника никогда не закончится, хотя пока этому можно только радоваться... ■

Автор:
Игорь Сонин
zontique@gameland.ru



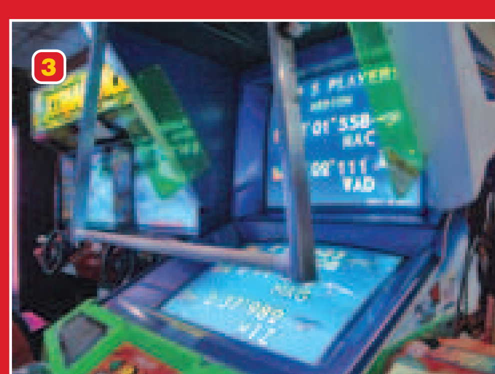
# Hangpilot

**Какие аркадные игры мы любим больше всего? Те, для которых нужен автомат специальной конструкции – игры, которые при всем желании невозможно перенести на домашние консоли. Когда наши друзья из компании Shinin Group рассказали, что в одном из московских кинотеатров стоит аркадный симулятор *дельтаплана*, мы, конечно, сразу туда отправились. И вот что из этого вышло.**

Постоянные читатели помнят, в какой восторг привел нас симулятор крылатого велосипеда Prop Cycle, о котором мы рассказывали в «Аркаде» в 197 номере журнала. «Симулятор дельтаплана» – звучит не менее заманчиво. Невольно представляешь себе огромную конструкцию с настоящим дельтапланеристским «мешком», куда должен залезать играющий. Затем мешок подвешивался бы перед экраном, и вы наслаждались бы чувством если не полета, то хотя бы «подвеса». Такие автоматы существуют, при должном везении их можно увидеть на специализированных выставках. Для залов игровых автоматов Konami предлагает другое, более простое решение: компактную машину Hangpilot.
Вопреки названию, играющий на «Висящем пилоте» вовсе не обязан висеть. Вернее, даже если он захочет повисеть, сделать это негде. Игрок встает на подвижную платформу, укрепленную в нижней части автомата, упирается коленками в мягкую подушку и берется руками за висящую перед экраном рамку. Ногами он регулирует крен: вы тянете рамку в ту сторону, в которую нуж-









**1** ИГРЫ С ДВУМЯ ЭКРАНАМИ ПРИДУМАЛИ ЗАДОЛГО ДО ПОЯВЛЕНИЯ NINTENDO DS. **2** ПОДСТАВКА ДЛЯ НОГ НЕ ЗАКРЕПЛЕНА. ВО ВРЕМЯ ИГРЫ ОНА ОТКЛОНЯЕТСЯ ВПРАВО ИЛИ ВЛЕВО. **3** РУКАМИ ИГРАЮЩИЙ ДЕРЖИТСЯ ЗА РАМКУ. РАМКА ЗАКРЕПЛЕНА ЖЕСТКО И ЕДВА ЗАМЕТНО ХОДИТ ВПЕРЕД-НАЗАД. **4** СООТВЕТСТВЕННО, ЧТОБЫ НАКРЕНИТЬ ДЕЛЬТАПЛАН, НУЖНО НАКЛОНИТЬСЯ ВСЕМ ТЕЛОМ.

## Скорее в номер!

Компания «Геймзона», владелец одной из крупнейших сетей аркад в России, планирует создание в некоторых залах файтинг-зон, где профессиональные игроки могли бы выяснить отношения на новейших и популярнейших аркадных машинах: Soul Calibur 3, Virtua Fighter 4: Final Tuned, Tekken 5: Dark Resurrection, Guilty Gear XX и других. «Танцевальные» зоны, где собраны автоматы Dance Dance Revolution, Para Para Paradise и Pump it Up! уже заслужили народную любовь, а «бойцовские клубы» появятся в Москве и Санкт-Петербурге примерно через полгода. Тем не менее, мы желаем компании успеха в столь нужном начинании и пристально следим за развитием событий. Читайте «СИ», и вы первыми узнаете о появлении новейших аркадных файтингов в России.

## ХОЧУ!

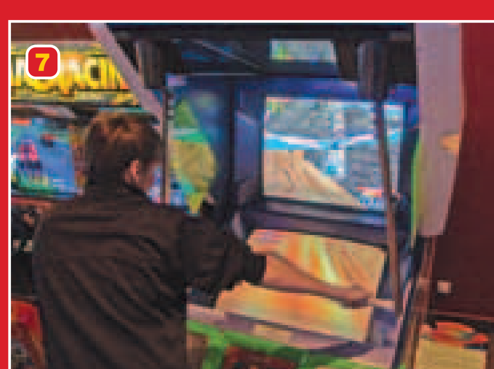
Игровой автомат Hangpilot мы нашли в фойе кинотеатра «Формула Кино», расположенного на Можайском шоссе на 53-м километре МКАД напротив торгового центра «Ашан-Марфино». Добраться туда можно либо на личном автомобиле, либо на бесплатном автобусе или маршрутном такси от станции метро Молодежная. Подборка автоматов не впечатляет: здесь стоит танцевальный автомат Para Para Paradise, симулятор водителя токийского автобуса Tokyo Bus Guide, сдвоенные футуристические гонки F-Zero AX, шутер Tokyo Wars и несколько прочих машин. Цена жетона – 25 рублей.

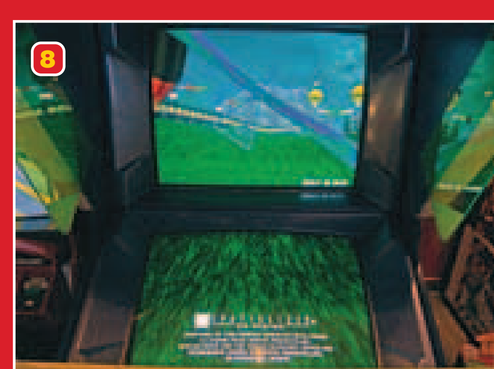



но повернуть, – подставка внизу уезжает в противоположную сторону, и дельтаплан ложится на крыло. Если вы не двигаете ногами, а просто тянете рамку на себя, растет скорость полета. Толкаете рамку в направлении экрана – скорость уменьшается (хотя, по логике вещей, приложенная к рамке сила должна регулировать не столько скорость, сколько высоту полета). Но трассы Hangpilot построены так, что дельтаплан словно скользит над ними на заранее определенной высоте, послушно ныряя вниз и воспаряя в небеса там, где это предусмотрели разработчики. А как же радость свободного полета? Секрет успеха Prop Cycle – как раз в том, что этот автомат не заставляет игрока следовать заранее проложенным курсом. Пилот летающего велосипеда сам выбирает нужный маршрут, высоту и скорость. Геймплей Hangpilot, напротив, оставляет противоречивые ощущения: нам дают «гоночную» трассу, огороженную с обеих сторон скалами, – но не дают соперников, с которыми нужно было бы соревноваться. Есть только таймер, который неторопливо отсчитывает оставшееся до конца игры время – далеко не лучшее решение. Верните свободу!

С другой стороны, почувствовать себя птицей в небе помогает уникальная конструкция автомата. В 202 номере мы рассказывали про гоночный симулятор F355 Challenge с тремя экранами. В Hangpilot конструкторы предусмотрели два экрана, расположенные один над другим, как у Nintendo DS. Движок выдает одну вытянутую по вертикали картинку, которая отображается сразу на двух мониторах: на верхнем вы видите дельтаплан и то, что находится непосредственно перед ним, на нижнем – треугольную тень, скользящую по земле. Изображение на верхнем и нижнем экранах – единое целое, которое в самом деле помогает почувствовать себя летящим на дельтаплане… А толку? Небольшое количество трасс и единственный тоскливый режим игры портят все впечатление. Пришли, удивились, сыграли пару раз – и променяли симулятор дельтаплана на симулятор токийского автобуса Tokyo Bus Guide, который стоит буквально в нескольких метрах от Hangpilot. Колеса делают нашу жизнь ярче. ■





5 РЕКЛАМНЫЙ ФЛАЕР HANGPILOT ОБЕЩАЛ «ИННОВАЦИОННЫЙ ДВУХЭКРАННЫЙ ГЕЙМПЛЕЙ» ЕЩЕ В 1997 ГОДУ. 6 В «ФОРМУЛЕ КИНО» СТОИТ ЯПОНСКАЯ ВЕРСИЯ АВТОМАТА. ВПРОЧЕМ, РАЗОБРАТЬСЯ В ПРОИСХОДЯЩЕМ НЕ СОСТАВЛЯЕТ ТРУДА. 7 КАРТЫ ПО КРАЯМ ОГРАНИЧЕНЫ КАМЕННЫМИ СТЕНКАМИ. ЭТО НЕ ДЕЛО. 8 А ВОТ ТАК ВЫГЛЯДЯТ ДВА ЭКРАНА «ИЗ ГЛАЗ» ИГРАЮЩЕГО.



Ведущий рубрики:
Роман Тарасенко
polosatiy@gameland.ru

**Здравствуйте, с вами рубрика «Киберспорт» и ее ведущий Polosatiy. Первое же крупное событие весны, WEG Masters, ознаменовалось неприятным инцидентом, истинные подробности которого, пожалуй, так никто и не узнает. Кстати, этот турнир никогда не проходит без проблем, и открытие сезона 2006 не стало исключением. Также сегодня в номере: завершение Ingame Warcraft Cup: Winter Season, анонс ESWC Russia и разбор матча Warcraft III между ToD'ом (Альянс) и Lucifer'ом (Нежить).**

# Страсти на WEG 2006 Masters

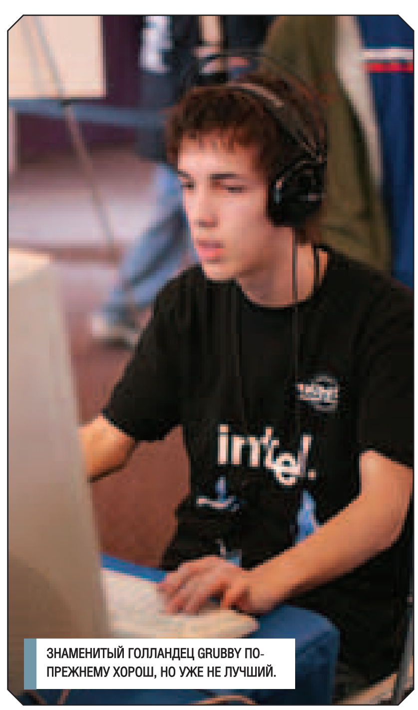
Изрядно пришлось поволноваться участникам WEG 2006 Masters после заявления накануне старта престижных соревнований об изменении даты проведения. Некоторые из команд по Counter-Strike в этот момент уже находились в самолете на пути в Китай, а Virtus.Pro собирались на свой рейс. По первоначальной информации, представители турнира должны были получить на него лицензию, но, когда они спохватились, было уже поздно. В результате матч открытия между SK Gaming и wNv пришлось отменить, а уже прибывшим геймерам ничего не оставалось, как продолжать тренироваться в специальном компьютерном комплексе. Позднее, словно ниоткуда, возникло странное опровержение – главной причиной отсрочки являлось опоздание клана compLexity (США) на свою дебютную игру против россиян. Но вместо логичного наказания янки организаторы просто перенесли все на две недели, сократив тем самым вдвое длительность WEG 2006 Masters. В правдоподобность таких слов верится с трудом, и окончательно разобраться в произошедшем помогут только «Виртуса», когда вернутся домой. Ну а мы с нетерпением ждем битвы VP с легендарными американцами – прежде эти соперники ни разу не встречались, что только делает сражение еще более непредсказуемым. Между прочим, Virtus.Pro выступит в обновленном составе – место завязавшего с киберспортом бессменного капитана Groove'а в команде занял московский боец с необычным псевдонимом Нелепость. ■



МАТЧ COMPLEXITY (НА ФОТО) И VIRTUS.PRO НЕДАРОМ МНОГИЕ НАЗЫВАЮТ СТОЛКНОВЕНИЕМ ГОДА.

# Ingame Warcraft Cup: Winter Season

Триумфом Lucifer'а завершился десятый, последний из серии Ingame Cup Winter 2005/2006, отборочный турнир по Warcraft III. Кореец на своем пути одолел таких знаменитых дуэлянтов, как Satiini, fnatic.SunShine и u5.Nilknarf. Один из немногих участвующих россиян, es4x.Cherep, вылетел еще в 1/8 плей-офф. А вот его куда более знаменитый соотечественник Deadman не сплоховал на девятом этапе лиги, расправившись по ходу чемпионата с Play.XyLigan'ом, NiP-NangChun'ом и HomeRunBall'ом. Это уже второй триумф москвича в нынешнем сезоне, который открыл дорогу в финальную часть Кубка, где за победу разыгрывается 500 евро. Главными соперниками Дедмана в борьбе за первый приз станут Spirit_Moon, WinneR, Mouz.SaSe и fnatic.Creo. Сами участники не воспринимают Ingame Cup как серьезное испытание, а считают его неплохой разминкой перед Electronic Sports World Cup, поэтому зрителям обеспечены увлекательные матчи с оригинальной тактикой и нестандартными решениями. ■



ЗНАМЕНИТЫЙ ГОЛЛАНДЕЦ GRUBBY ПО-ПРЕЖНЕМУ ХОРОШ, НО УЖЕ НЕ ЛУЧШИЙ.

## Общий рейтинг Ingame Warcraft Cup:

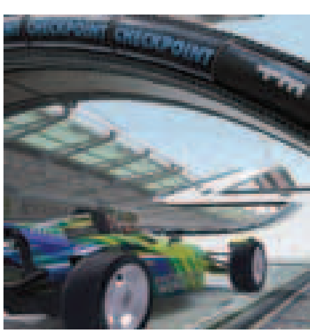
1 место – 4K.Grubby (1803 очков);
2 место – mYm.Lucifer (1743);
3 место – Spirit_Moon (1732);
4 место – SK.Miou (1680);
5 место – SK.Elakeduck (1667);
6 место – Spell (1642);
7 место – play.lyn (1615);
8 место – fnatic.DIDI8 (1614);
9 место – SK.HoT (1607);
10 место – WE.Check (1585).

Ближайшие из россиян, Ranger (1569 очков) и Caravaggio (1567), занимают 13 и 14 строчки соответственно. Deadman же расположился лишь на 22 месте. Кстати, несмотря на лидерство Grubby, мало кто верит в его победу на предстоящем ESWC 2006. На протяжении долгих месяцев он регулярно проигрывает FoV'у (Нежить) и Spirit_Moon'у (Ночные Эльфы), причем последнему – всухую.

# Анонс ESWC 2006 Russia

До старта одного из самых крупных киберспортивных мероприятий лета, Electronic Sports World Cup, осталось чуть больше двух месяцев, а до сих пор о российской квалификации не было никакой информации. И вот наконец в середине апреля все отечественные сайты выложили долгожданный официальный анонс турнира. Местом проведения и главным организатором станет московский интернет-клуб Playground, который обеспечит путевки в Париж двенадцати счастливчикам, а конкретно: женской и мужской командам-победительницам по Counter-Strike и сильнейшим дуэлянтам в Warcraft III и Quake 4. «Квакеру» Cooller'у, как чемпиону ESWC 2005, национальные отборочные не потребуются, а все расходы по его поездке возьмут на себя французы. Также стали известны подробности Grand Final относительно дисциплины CS Female. За призовой фонд в размере 40 тысяч долларов сразятся представители из 24 стран мира. Наравне с Россией квоты получили: Бельгия, Болгария, Бразилия, Германия, Индонезия, Испания, Канада, Китай, Португалия, Сингапур, Сербия и Монтенегро, США, Франция, Швейцария и Швеция. Еще семь мест в сетке соревнований получат кланы, у которых на родине нет отборочных. Заявку на эти вакансии подать может любой, но итоговое решение останется за устроителями.
Кстати, впервые в этом году в ESWC также примет участие Украина. Благодаря организации Kiev Cyber Show, в европейскую столицу моды в конце июня отправятся одна команда по Counter-Strike и лучшие дуэлянты в Q4, WC3 и Trackmania Nations. ■


ПОБЕДА НА ESWC 2005 АВТОМАТИЧЕСКИ ОСВОБОЖДАЕТ COLLER'А ОТ ПРОХОЖДЕНИЯ РОССИЙСКИХ ОТБОРОЧНЫХ.



Впервые за историю мероприятий мирового уровня в списке номинаций присутствует игра, распространяемая бесплатно. Встречайте Trackmania Nations – грядущий фаворит на ESWC 2006. Легкий в освоении новомодный гоночный симулятор уже побил множество рекордов по популярности, и разве что до Counter-Strike ему далеко. Попробовать свои силы в состязаниях сможет любой желающий, и такая доступность лишь способствует высокой конкуренции на турнире. Да и призы победителям полагаются не хуже, чем в других дисциплинах. Все те же $40000 с разбивкой на восемь мест, из которых чемпиону достанутся $13000. У нас в стране эта игра также набирает обороты, но, к сожалению, российская квалификация не запланирована.

**На нашем DVD**
Киберспортивный мувик The Badge v3.0, коллекция демо-записей Counter-Strike с ESL Pro Series 8, GameStar Liga 2006 и European Nations Championship 2006, риплеи с WC3L #9 и Ingame Warcraft Cup: Winter Season, а также популярный демо-плеер Seismovision 2.27.

# Выбор Полосатого

## ASUS N4L-VM DH – материнская плата с поддержкой платформы ViiV

Собрать тихий, но мощный компьютер не проще, чем оставить целыми овец и при этом накормить волков. Действительно, с процессорами Pentium 4 на ядре Prescott, такую систему получить сложно – тепловой пакет CPU достигает 130 Вт, и без серьезного охлаждения не обойтись. Новая 65-нм ревизия ядра Presler несколько улучшила ситуацию, снизив максимальный TDP до 95 Вт.
Но выход есть. В Intel не стали изобретать велосипед и представили новинку – ViiV. Несмотря на множество слухов, окружавших эту концепцию, с технической точки зрения это, по сути, платформа Centrino, адаптированная для настольных компьютеров. В прошлом году мы сообщали о результатах, полученных в лаборатории сайта http://www.anandtech.com. Мобильный процессор Pentium M 770 2.13 ГГц на ядре предыдущего поколения Dothan, размещенный на плате ASUS P4P800-SE посредством адаптера ASUS CT-479, показывал отличные результаты. В Doom 3 такая связка обогнала Intel Pentium 3.73EE (95.5 fps против 90.9 fps) и почти приблизилась к результатам AMD Athlon 64 3800+ (97.3 fps). При этом разогнанный до 2.56 ГГц Pentium M 770 и вовсе умудрился сравняться с «геймерским» AMD Athlon 64 FX-55 (102.8 fps против 102.5 fps).
Но если процессоры Dothan в некоторых аспектах все же отставали от своих настольных «собратьев», то появление CPU Yonah с двумя ядрами и поддержкой инструкций SSE3 окончательно оформило мобильной платформе прописку в стационарных системах. Компьютер, соответствующий спецификациям Intel ViiV, уже можно собрать на базе micro-ATX материнской платы ASUS N4L-VM DH. Новинка ориентирована на новые двухъядерные процессоры (Core Duo), основана на чипсете Intel 945GM и совместима с памятью DDRII 667/533 МГц. Модель выполнена с учетом рекомендаций для поддержки Windows MCE: за аудиочасть отвечает 8-канальный кодек ALC 882M (High Definition Audio), а графическая составляющая представлена встроенным ядром GMA 950. Кроме того, у платы имеется внешний SATA-выход, оптический S/PDIF и композитный TV-out, а видеокарту можно разместить в разъеме PCI-E x16. Но главный смысл ASUS N4L-VM DH – это бесшумная работа: технология «Q-Fan» не требует чипсетных вентиляторов, а процессор можно охлаждать даже пассивным кулером. ■



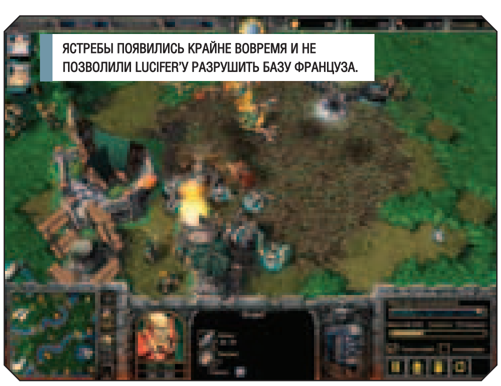
# Warcraft III: The Frozen Throne – Альянс против Нежити

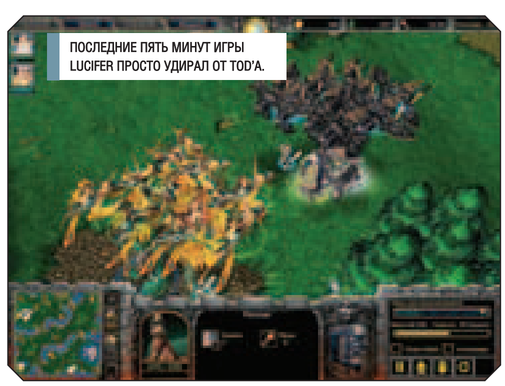
Давненько Blizzard не выпускала патчей для Warcraft III. Похоже, сейчас баланс игры в полном порядке, и уже никто не рискует угадать, представитель какой расы станет лучшим на очередном турнире. Француз 4K.ToD считается сильнейшим в мире дуэлянтом за Альянс. Он снова доказал это в недавней встрече против корейца Lucifer'а (Нежить) на новой карте Terenas Stand в рамках онлайн-лиги WC3L 9. Terenas Stand – довольно интересный дуэльный уровень, сразу полюбившийся всем без исключения. На нем присутствует ставшая уже привычной Таверна и, наоборот, нет источников жизни и маны, что исключает преимущество какой-либо из рас (например, Бугаи Орды за счет ускоренного восстановления здоровья становятся практически непобедимыми).

Матч начался со стандартных действий. Каждый прежде всего позаботился о развитии экономики, а затем занялся «прокачкой» героя. Неизменный выбор любого игрока за Альянс – Верховный маг с базовым заклинанием «Дух воды» и дальнейшим исследованием «Бурана». Lucifer сразу принялся с помощью Рыцаря смерти прессинговать оппонента. Но тот без труда отбивал любые нападки за счет большей численности войска, призывая на подмогу ополченцев. Примечательно, что до десятой минуты на поле брани находились исключительно юниты ближнего боя, пехотинцы и вурдалаки. Затем ToD захватил инициативу, разбив дополнительную базу. Кореец попытался этому помешать, но лишь потерял только появившегося второго героя. Француз же, развив до второго уровня Горного короля, пошел в атаку. Но на чужой территории его уже ждал сюрприз в лице обсидиановых статуй. ToД, естественно, отступил и понял – через некоторое время ему придется противостоять огромной армии сфинксов. Медлить было нельзя, и у Альянса логично начали строиться две Башни грифонов. К моменту, когда Lucifer в ответ напал на второстепенную крепость соперника, ее уже охраняли четыре ястреба. Они в результате и решили исход мини-стычки, несмотря на то, что Нежити удалось разрушить несколько сторожевых башен и даже уничтожить Верховного мага. Дальнейшее развитие событий перестало походить на дуэль, казалось бы, грамотных мастеров. Забыв напрочь о существовании других юнитов, противники продолжали штамповать однотипную авиацию. Видимо, им обоим стало интересно, чем все это закончится. Люцифер действовал разнообразней, не забывал про нейтральных монстров, периодически расправлялся с крестьянами на неукрепленной вражеской базе, а также обращал в руины одиноко разбросанные на карте фермы. Но ему постоянно не хватало ресурсов, и когда наконец был заложен фундамент второго Некрополя, у ToD'а в воздухе парило более пятнадцати ястребов (против 8-9 сфинксов). Развязка наступила неожиданно. Кореец даже не стал проверять, чья армия победит, бросив в бой героя-камикадзе и признав поражение после его смерти. ■

**В первых числах апреля оргкомитет World Cyber Games анонсировал официальные правила Grand Final 2006. В дисциплине Warcraft III: The Frozen Throne классическая карта Lost Temple была заменена на Terenas Stand. Небольшие поправки коснулись и других номинаций. В Counter-Strike длительность раунда уменьшилась с двух минут до одной минуты и сорока пяти секунд, а вместо уровня de_cbble команды будут играть на de_nuke. Кстати, сайт WCG также обновил и свой дизайн.**


ПОКА TOD «КАЧАЕТ» ГЕРОЯ, ОПОЛЧЕНЦЫ ОТВЛЕКАЮТ ВРАГА.


ЯСТРЕБЫ ПОЯВИЛИСЬ КРАЙНЕ ВОВРЕМЯ И НЕ ПОЗВОЛИЛИ LUCIFER'У РАЗРУШИТЬ БАЗУ ФРАНЦУЗА.


ПОСЛЕДНИЕ ПЯТЬ МИНУТ ИГРЫ LUCIFER ПРОСТО УДИРАЛ ОТ TOD'A.

**На этом рубрика «Киберспорт» заканчивается. Присылайте вашу критику и пожелания на электронный адрес polosatiy@gameland.ru, я с удовольствием отвечу на все письма. Читайте в следующем номере: результаты групповой стадии WEG Masters 2006, а также тактику Warcraft III: The Frozen Throne.**

# Выбор опытных геймеров

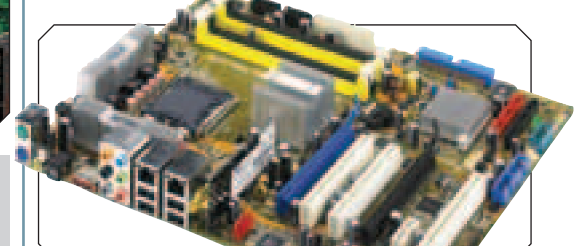
## ASUS P5B Deluxe – для новых «игровых» процессоров Intel

Осенью этого года Intel собирается выпустить настольные процессоры на ядре Conroe. В отличие от архитектуры NetBurst, на которой с 2000 года базируются все ревизии Pentium 4, «камни» Conroe будут обладать значительно меньшим тепловыделением (в среднем – 65 Вт), а их производительность при равных частотах вырастет на 40%.

Поддержка данных CPU, а также других процессоров от Intel на разъеме LGA 775, будет реализована в чипсете Broadwater (Intel P965/ICH8R). Одной из первых плату на этом наборе системной логики представила компания ASUS. Модель называется коротко – P5B Deluxe.

На борту новинки можно разместить до четырех модулей DDR2 533/667/800 МГц общим объемом до 8 Гбайт. Плата оборудована двумя разъемами PCI Express x16 и одним PCI Express x4. Что касается подключения HDD, то здесь существует возможность организации RAID-массивов уровней 0, 1, 5, 10 и JBOD на основе накопителей с интерфейсом Serial ATA (3 Гбайт/с). Те же, кто не собирается выкидывать свои ATA-совместимые жесткие диски и оптические приводы, могут не волноваться – разъем IDE, реализованный на отдельном контроллере Jmicro JMB363, на плате присутствует. Помимо прочего, ASUS P5B Deluxe оборудована 8-канальным звуковым кодеком SoundMax ADI Ad1988B (HD audio) и двумя гигабитными портами Ethernet. Как и большинство новых плат ASUS, для повышения стабильности новинка оснащена 8-фазной схемой питания.

И еще немного о процессоре Conroe, ради которого стоит дождаться ASUS P5B Deluxe. Как сообщает http://www.xtremesystems.org, в руках энтузиаста из Шанхая по имени VictorWang оказался инженерный образец Intel Core E6600. Этот процессор функционирует на частоте 2.4 ГГц, оснащен кэш-памятью второго уровня объемом 4 Мбайт и поддерживает шину 1066 МГц. Ориентировочная стоимость такого CPU, по информации http://tweakers.net, будет составлять $309. Так вот, судя по тестам VictorWang'a, который использовал 512 Мбайт ОЗУ и видеокарту NVIDIA GeForce 7800 GTX 512 Мбайт, «камень» Core E6600 демонстрирует результаты, сопоставимые с разогнанным до 4.2 ГГц процессором Pentium XE 955 (3.46 ГГц) и сравним с трехгигагерцовым Athlon 64 X2. Результат в CPU Test 3DMark05 составил 8621 балла, а в общем зачете этого бенчмарка получилось 10 517 очков! ■



**FREEWARE DOWNLOAD** ×

ПРОСМОТР >

### Российская Премьер Лига

http://www.fifasoccer.ru

Мечта отечественных футбольных фанатов – патч, превращающий FIFA 06 в полноценный российский чемпионат. Придраться можно ко многому, но все важные детали на месте – стадионы, арбитры, персоны (более 200 реальных лиц!).

**ОЦЕНКА:** ★★★★
**РАЗМЕР:** 35900 Кбайт

### Universal S. Downloader

http://www.dimonius.ru

Утилита-универсал, пригодится тем, кто привык пользоваться услугами файлообменных сервисов, таких как RapidShare, Megaupload, FileDepartment, MyTempDir и др. Теперь операции загрузки/скачивания файлов заметно упростятся.

**ОЦЕНКА:** ★★★★☆
**РАЗМЕР:** 1400 Кбайт

### avast! 4 Home Edition

http://www.avast.com

Бесплатный (требует регистрации на сайте), надежный антивирус. Проверяет на вирусы почту, выбранные файлы, оперативную память. Есть резидентный и загрузочный сканер, система обновлений через Интернет и русский интерфейс.

**ОЦЕНКА:** ★★★★☆
**РАЗМЕР:** 10120 Кбайт

ВСЕ >

### DOS СНОВА С НАМИ

Полагаете, что установленная на компьютере Windows XP полностью «перекрыла кислород» старым добрым ДОСовским игрушкам? И теперь, чтобы «вспомнить молодость», придется выложить $70-100 за коммерческий эмулятор вроде GuestPC?

Как бы не так! Загрузите вышедшую в конце марта свежую версию замечательной утилиты DOSBox 0.65 (http://dosbox.sourceforge.net), и задача решена.

Или почти решена. После установки вы сможете без особого труда запускать практически 3 тысячи старых игр, ведь теперь на вашем компьютере снова появился математический сопроцессор, виртуальный модем (с туннелированием на TCP/IP), Sound Blaster и 256-цветные видеорежимы VESA.

### ПЛАТНЫЙ ТРОЯН ДЛЯ РЕВНИВЦЕВ?..

Выход первой в мире программы для «ревнивцев и волнующихся родителей» завершился громким скандалом. Антивирусная компания F-Secure уверяет всех, что это всего лишь новая разновидность вируса, тогда как разработчики убеждены, что создали замечательный инструмент контроля над мобильными переговорами жен, мужей или детей. Причем воспользоваться «инструментом» может любой, кто имеет доступ в Интернет.

Каковы же факты? Утилита FlexiSpy от таиландской компании Vervata (http://www.vervata.com) стоит всего $49.95, скрытно устанавливается и работает на всех телефонах платформы Nokia series 60. После инсталляции программа отслеживает звонки и короткие текстовые сообщения (SMS), накапливает эту информацию и отсылает ее на сервера Vervata. А вот уже оттуда ее можно скачать или получить на e-mail и узнать, с кем говорил супруг или супруга, досконально изучить все полученные и отосланные SMS-ки и т.д.

Теперь скажите, FlexiSpy, скрытно установленная кем-то в ваш мобильник, это вирус или нет? Пока вы размышляете над этим, сообщим, что Vervata вовсю трудится над следующей версией программы. Новая FlexiSpy будет работать и на других платформах и КПК, следить за электронной почтой, дистанционно включать микрофон, даже когда телефон не используют, и в режиме реального времени «сообщать, кому владелец мобильного телефона звонит в данный момент».

### PLANETSIDE: НАКОНЕЦ-ТО ОФИЦИАЛЬНО В РУНЕТЕ

По адресу http://planetside.akella-online.ru открылся официальный сайт PlanetSide – одной из немногих глобальных многопользовательских игр мирового уровня, локализованной для России.

Предполагается, что этот ресурс станет центром активности вокруг локализованной версии PlanetSide: здесь можно не только узнать все, что необходимо для выживания в охваченном непрекращающейся войной мире игры, но и вступить в ряды ведущих ее бойцов.

После выхода игры, который должен был состояться в начале апреля, прямо отсюда можно зарегистрировать игровой аккаунт, а также заглянуть в онлайновый магазин Akella Online (http://www.akella-online.ru), где будут продаваться коды активации и предоплаченное игровое время.

Пара слов об игре. PlanetSide (http://planetside.station.sony.com) – это первый в мире MMOFPS (многопользовательский онлайновый шутер от первого лица). Отличительная особенность геймплея – крен в сторону командных действий и правильной тактики. В PlanetSide можно играть за одну из трех воюющих сторон на десяти континентах. Есть тяжелая техника, авиация, орбитальные бомбардировки, более 30 боевых специальностей и т.п.

Кстати, с этого года все новички

### Грязная игра. Май

Читерство в одиночном режиме – дело нехитрое и, в общем-то, поощряемое. Желаете заняться этим в многопользовательских играх? Казалось бы, чего проще: нужные утилиты (Mulihack'и, Gamehook'и, MD5Tool и т.д.) ждут нас в Интернете. Однако применять их наобум – обречь себя на неудачу. Встроенные в игровые сервера охранные программы, вроде Punk Buster (http://www.evenbalance.com), в 99.9% случаев выведут начинающего читера на чистую воду. Со всеми вытекающими – банлист, блокированный CD-Key и т.д.

Тупик? Конечно же, нет. Во-первых, есть хаки, которые (от недели до месяцев) не отслеживаются серверной защитой. Во-вторых, есть игры, которые пока не озаботились защитой от читерства. Вам все понятно?.. Тогда – начинаем нашу «грязную игру» с первого варианта!

Из 34 тысяч игровых серверов Интернета 18.5% (6300 шт.) – это непревзойденный Battlefield 2 (защита – PB). Что ж, игра популярна, потому будем очень, очень осторожны. С http://msxsecurity.com/csh/index.php?act=downloads скачиваем не определяемый PB свежайший BF2 Client Hook и получаем классический набор читера – враги видны сквозь стены, работает автоприцел и т.п. Если что-то неясно, смотрим «рекламный ролик» от автора (http://msxsecurity.com/stream/blah.wmv, 12.5 Мбайт).



### ИНТЕРНЕТ ЗНАЕТ, ЧТО...

...Вопреки распространенному заблуждению, патологическая страсть к игре не является хроническим заболеванием: игроманы часто избавляются от своей зависимости без всякого лечения. 36-39% заядлых игроков успешно справились с недугом, то есть не испытывали никаких симптомов игромании как минимум в течение года. И лишь 7-12% людей, страдающих патологической зависимостью от игр, обращались к врачу или посещали собрания «Анонимных Игроманов».

...Число домохозяйств, подключенных к Интернету по технологии широкополосного доступа, за 2005 год выросло в России в 2.35 раза и достигло к началу этого года 1 миллиона 335 тысяч домов. Сегодня «широкополосники» составляют 53% всей российской недельной интернет-аудитории из 10.3 млн. человек.

...Оборот электронной торговли в России, по итогам 2005 г., составил 4.5 млрд. рублей, что на 138% больше, чем в 2004 г.

...В Нижнем Новгороде на ряде автозаправочных станций в ближайшее время появятся точки беспроводного доступа в Интернет по технологии Wi-Fi.

...Америка, Канада и Южная Корея не могут конкурировать с Японией по популярности Интернета. Согласно опросу Ipsos Insight, месячная аудитория в Стране восходящего солнца достигает 89%.

...На конец февраля 2006 года доля Google в поисковых запросах США составила 42.3%, увеличившись по сравнению с аналогичным периодом прошлого года на 6%. За это же время доля поисковика Yahoo! упала с 31.1% до 27.6%, MSN – с 16.3% до 13.5%, а AOL – с 8.9% до 8%.

## Мини-игры

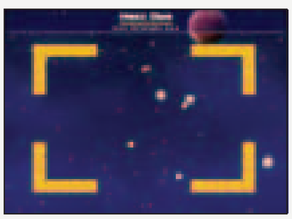
**Наш выбор**

**В рецензиях сегодняшней подборки игрушек хватает эпитетов вроде «фантастика!..», «супер», «увлекательная и сложная». Поверьте, это не преувеличение, все похвалы заслуженны. Особенно если соотнести скудный инструментарий Flash и достигаемый результат – хитовую мини-игру.**

### HEIDI ONE

http://www.killsometime.com/games/Game.asp?ID=443

Сверхскоростная космическая аркада! Управление несложное (стрелки и пара клавиш), но это слабо помогает проходить бесчисленные уровни. В отличие от обычных двумерных скроллеров, враги появляются со всех сторон, а самонаводящиеся ракеты мини-боссов – это вообще песня!



### NINJA MAN

http://games.online.ua/9/233.php

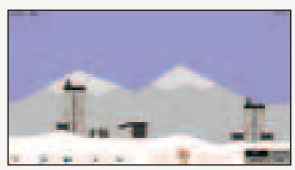
Внимание, для игрушки нужна последняя, 8 версия Flash Player'а. Если ее нет, то загрузите с http://www.macromedia.com/go/getflashplayer и вы не пожалеете об этом. Маленький ниндзя проворен, проводит забавные комбинации ударов, преодолевает ловушки и даже решает нехитрые головоломки.



### GUN MASTER ONSLAUGHT

http://www.lostvectors.com/gunmaster

Фантастика! Несколько типов оружия, разрушаемые объекты, ракеты, авиация, аптечки и лук со взрывающимися стрелами – из средств разрушения в игре не забыто ничего. Добавьте к этому бонусы, за которые игрок соревнуется с компьютерным AI и... от игры не оторваться.



### MCDONALDS GAME

http://www.keke.ru/flash/all/37/3727/index.html

Симулятор Мак-Дональдса точен даже в мелочах. Большая корпорация не только продает гамбургеры и колу, но и имеет свои соевые плантации, стада коров, заводы и точки розничных продаж. Задача игрока – не разориться. Предупредим: игра увлекательная, но и весьма сложная.



## ФАКТ

**Майские релизы MMORPG:**
***Seed: The Human Condition***
**жанр: Sci-Fi, дата: 2 мая,**
**сайт: http://www.seedthegame.com**
***Atriarch***
**жанр: Sci-Fi, дата: 31 мая,**
**сайт: http://www.atriarch.com**

### FREEWARE DOWNLOAD

ПРОСМОТР >

#### Кот Депресняк 2.4

http://www2.buslaev.ru

Замечательная промо-программка для «Рабочего стола» от издательства ЭКСМО. Помесь адского кота и райской кошечки из хулиганского фэнтези-сериала «Мефодий Буслаев» самовыражается по принципу «наглеж, дуреж и выпендреж».

**ОЦЕНКА:** ★★★★★
**РАЗМЕР:** 3198 Кбайт

#### Аура 2.3.13.42

http://umopit.ru

Последняя версия психо-программы для умиротворения родителей, детей и животных. Божественные звуки девственного леса заставят их погрузиться в нирвану. Сначала будут птички и жучки, затем из Сети докачается все остальное.

**ОЦЕНКА:** ★★★★★
**РАЗМЕР:** 9531 Кбайт

ВСЕ >

PlanetSide получают один год бесплатной игры лишь с незначительными ограничениями по сравнению с платным доступом! Инструкции по загрузке сетевого инсталлятора и регистрации аккаунта находятся на http://planetside.station.sony.com/reserves/download.vm.

### РЕАЛЬНЫЙ ЖУРНАЛ О ВИРТУАЛЬНЫХ МИРАХ

5 миллионов англоязычных онлайновых геймеров не дают покоя желающим заработать. А как же иначе, ведь это очень лакомый кусок – платежеспособные и фанатично преданные любимой игре молодые люди (в основном – мужчины, их средний возраст – 26 лет), проводящие в виртуальных мирах по 22 часа в неделю!

19 сентября 2006 года на онлайновых геймеров начнется очередное наступление – на прилавках США появится MASSIVE Magazine (http://www.massive-magazine.com), первый в мире журнал, посвященный исключительно многопользовательским онлайновым играм (massively multiplayer online games или MMOG).

MASSIVE Magazine на первых порах будет выходить ежеквартально, однако, как указано в пресс-релизе, издатели решили проводить «агрессивную маркетинговую политику», о чем свидетельствуют намеченные 100 тысяч точек продаж, а также заявленная цена номера – $6 вместо обычных $10. Каждый выпуск будет укомплектован DVD с демо-версиями и клиентами многопользовательских онлайновых игр.

### В СУМАСШЕДШИЙ ДОМ «ЗА БЕСПЛАТНО»

Старейшая, обитающая в Интернете с 1995-го года, многопользовательская браузерная RPG Lunatix Online (http://www.lunatix-online.com) решила завязать с ежемесячными поборами в $5 со своих пациентов. Ой, простите, не пациентов, а игроков, но ведь не мудрено перепутать – действие игры происходит не в какой-то там замечательно красивой виртуальной Вселенной, а в приюте для умалишенных, маньяков и депрессивных больных.

Ужасающая графика вот уже второе десятилетие все никак не отпугнет от этой странноватой забавы несколько тысяч поклонников. Теперь, когда за пребывание в психушке платить не надо, возможно, и вам пора заглянуть сюда. Не обижайтесь, ничего плохого в виду не имеется – у игры есть свои достоинства. Например, убийство персонажей тут не просто разрешено, а поощряется, равно как и самые экзотические формы самовыражения (ведь все кругом – психи!). Помимо графики, отечественного геймера отпугнет только одно – английский язык... ■

### ИНТЕРНЕТ ЗНАЕТ, ЧТО...

...Прокуратура г. Красноярска расследует уголовное дело о «разглашении подробностей личной жизни», впервые возбужденное по заявлению о незаконном размещении интимных фотографий в Рунете, поданное студенткой Медицинской Академии. Подозреваемый уже известен – это сосед девушки по дому, который изъял откровенные снимки из компьютера студентки и выложил их на одном из местных сайтов. Мотивы, толкнувшие парня на правонарушение, выясняют следователи.

...Из-за крайне низкого уровня продаж крупнейшие кинокомпании США отказываются от выпуска фильмов на носителях Universal Media Disc (UMD) для приставки PlayStation Portable.

...Мозги современных тинейджеров наилучшим образом приспособлены для многозадачной работы. В то же время им намного труднее сосредоточиться и эффективно работать над чем-то одним, чем подросткам, жившим два-три десятилетия назад.

...Последнее исследование коэффициентов умственного развития (IQ) 23 европейских наций поставило россиян лишь на 17-е место. Нормальный уровень интеллекта находится в пределах 85-115 пунктов, у нас средний IQ составил лишь 96. Для сравнения, в Германии, жители которой – самые умные, он достигает 107. В тройку лидеров также вошли Нидерланды (107), Польша (106) и Швеция (104). Ниже России расположились Греция, Франция, Болгария, Румыния и Турция. Самыми же глупыми признаны сербы.

**«Интернет.ру»** (http://www.internet.ru), **«Вебпланета»** (http://www.webplanet.ru), **KM.ru** (http://www.km.ru), **Washington Profile** (http://www.washprofile.org), **«Известия Науки»** (http://www.inauka.ru)

# QUAKE 4 – ЖИЗНЬ В СЕТИ. ИЛИ СМЕРТЬ

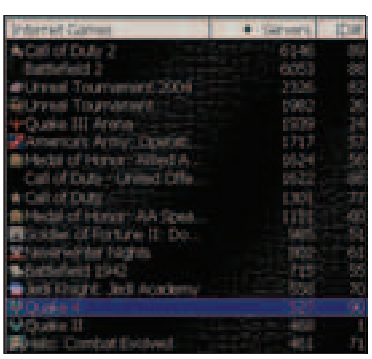
Если вы раз за разом с оглушительным успехом проходите Quake 4 в одиночном режиме, а потом любуетесь на себя в зеркало – пожалуйста, не портите себе удовольствие, не читайте эту заметку. Если вас полностью устраивает стартовый набор миссий и карт – прошу, пролистайте эти страницы поскорее!

Если, боже упаси, у вас нет доступа в Сеть – заклинаю, не опускайте взгляд ниже этого абзаца!..

Это было последнее «китайское» предупреждение. Похоже, вас не переубедить! Пеняйте на себя – теперь вы узнаете об этой игре много такого, о чем хотелось бы позабыть, да уже не получится.

### Нас много, а квакеров совсем-совсем мало?

Отменная рекламная кампания и громкое имя в большинстве случаев позволят издателю продать нужное количество коробок с игрой. Но продажа – лишь начало «жизни после релиза». Настоящее мерило популярности – это народная любовь, выражаемая, применительно к герою сегодняшнего обзора, количеством игровых серверов в Интернете. Quake 4 в этом смысле вовсе не баловень судьбы. Рейтинговые сайты вроде Game-Monitor (http://www.game-monitor.com), утилиты типа GameSpy (http://www.gamespy.com) или Kali (http://www.kali.net) твердо убеждены в том, что народ, если и любит Q4, то «странною любовью». По их неправильным, нехорошим подсчетам, из десятков тысяч игровых серверов Интернета на долю этого FPS приходится всего 0.9-1.5%. Эти ужасные цифры опускают очередное продолжение великой игры на обидное 14-15-е место. Ниже многих «сериальных реинкарнаций»: CoD2, BF2, UT2004, гениальной Q3 и так далее вниз по рейтингу. Провал? Ну, не совсем, ведь есть и еще большие неудачники, но лично мне за мою вечную любовь (ах, молодость, ах, второй «Квейк» по сети!) обидно.




4-Я СЕРИЯ ПРОИГРАЛА ГОНКУ ПОПУЛЯРНОСТИ 3-Й, НЕМНОГО ПРЕВЗОШЛА 2-Ю И ВСЕГО ЛИШЬ НА 65% ОБОГНАЛА ДРЕВНИЙ QUAKEWORLD.

### Может, разработчики помогут?

Первый рывок – на официальный сайт. После нелепого уточнения возраста (господи, в Интернете все – совершеннолетние!) попадаем на http://www.quake4game.com, где все очень-очень стильно, хорошо озвучено, прекрасно анимировано, неповоротливо (из-за той самой анимации) и... пустынно.

Глубже в сайт – еще хуже.

В секции загрузки – корявые обои, демка и необязательный к установке патч. В разделе «Конкурсы» – одиноко и, похоже, навсегда застрял победитель FanArt Logo Contest (логотип Q4 поперек футбольного стадиона). Единственная забава на пару минут – онлайновый транслитератор с английского на язык строггов...

Друзья, выходит, они нас бросили?! Бегом отсюда на правильные сайты.

### Не наши. Не для всех

Если владеете сетевым языком общения – английским, то вас готово принять немало ресурсов, где, как водится, можно узнать одинаковые новости, скачать одни и те же файлы/демки и т.д. Однако, в отличие от российского сегмента Паутины, большинство таких Q4 сайтов-близнецов – коммерческие.

Например, с выходом игры расширилась линейка «планет» IGN, базирующаяся на едином домене «Planetquake.com». Новый раздел называется, естественно, Quake 4 (http://www.planetquake.com/quake4), и тут есть что посмотреть (скриншоты, ролики), почитать (прохождение, новости) и скачать (в основном, «официальные файлы» и некоторые поддерживаемые моды и карты). Отдадим должное: сайт одним из первых сообщает о всяких необычных конкурсах, вроде соревнования кодеров по скоростному созданию модов и уровней (что-то похожее есть и на русском – загляните на http://sm.quakegate.net).

...У вас есть свой клан? Можете зарегистрировать его на не так давно вставшем на ноги Clan Base (http://www.clan-base.com) и поучаствовать в регулярных сетевых турнирах этого объединения объединений. Под маркой «российские» тут уже собрано почти три десятка боевых союзов,

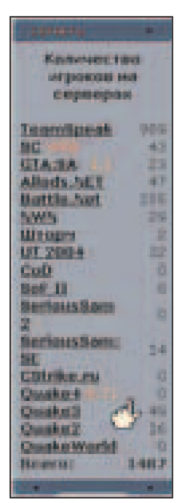
**Чат и игровая комната в одном флаконе**

*GameSpy Arcade 2.1*
(http://www.gamespyarcade.com)
- Условия использования: Ad-ware и платная – $9.95 в год
- Размер: 6.4 Мбайт
- Поддержка: 450 игр

*Kali 2.6*
(http://www.kali.net)
- Условия использования: платная, $16 (единовременно)
- Размер: 2.8 Мбайт
- Поддержка: 400 игр




ОФИЦИАЛЬНЫЙ САЙТ – БЛЕСК И ПУСТОТА...




ДАЖЕ В РОССИИ, ГДЕ Q4 ЛЮБЯТ, СОПЕРНИКОВ НА СЕРВЕРЕ ПРИХОДИТСЯ ДОЖИДАТЬСЯ.

**Играем в Рунете**

q4.Corbina.ru (дуэльный)
- IP: 85.21.37.18
- Порты: 28000 или 28001

q4.playground.ru (16 игроков)
- IP: 85.21.37.18
- Порт: 28005

*Внимание, для игры на сервере требуется установить мод q4max (http://www.q4max.com)*

# ИНТЕРНЕТ ОБ ИГРАХ

но обольщаться не надо: на самом деле в их рядах ребята из Эстонии, Латвии, Литвы, русские, живущие в Европе и странах СНГ.
Если же Q4 интересует вас лишь как зрителя (любителя крови?..), то подключитесь к Team Sportcast Network (http://www.tsncentral.com). Три круглосуточных канала вещания частенько включают трансляции Q4-матчей, особенно тут любят проводимые под эгидой ESL (Electronic Sports League).
Язык вещания на TSN, само собой, английский. Так что если на середине трансляции вы вдруг поймаете себя на мысли, что ни бельмеса не понимаете из того, что так увлеченно говорит диктор, расстраиваться не надо.
Просто пришла пора разворачивать лыжи в сторону Рунета, где нас уже ждет сюрприз.

**Россия любит Q4 больше всех!**
По данным тех же игровых мониторов и утилит, в Рунете Q4 дышится куда легче.
Среди всех серверов с российской пропиской наш подопытный отхватил не жалкие 1.5%, а целых 2.5% – это в 1.6 раза больше «среднемировых»! Эти цифры уже можно считать успехом, ведь примерно такую долю в «мировом масштабе» (2.5-3.5%) имеют вполне хитовые Battlefield 1942 или SoF2: Double Helix.
Увы, среди отечественного серверного парка населенных, и даже очень в меру населенных, арен немного. Те, что хотелось бы рекомендовать, – на одной из врезок. Еще на одной плашке мы напоминаем адреса и тактико-технические данные утилит. Тех, что позволят, не полагаясь на встроенный Game Browser, выбрать оптимальный сервер из сотен, мелькающих в Сети, поболтать и даже сыграть по Интернету, как по большой локалке (LAN). Теперь о наших сайтах.

### Твикеры и читерасты Q4

А знаете ли вы, чем грешат некоторые раскрученные Pro-gamer'ы, известные по репортажам с онлайновых и LAN-турниров с неплохим призовым фондом? Ну, конечно же, знаете! Там, где, казалось бы, приняты самые суровые меры безопасности, они умудряются использовать индивидуальные хаки, специально написанные для них программистами, стоящие до $100 и замаскированные под конфигурационный файл или уникальный драйвер. Поскольку Q4 не так уж популярен и пока не стал самой востребованной pro-игрой, этого опасаться не стоит. А вот насчет обычных хаков в многопользовательском режиме заблуждаться не надо – они для Q4 уже есть и вовсю используются.

Новости (мало их, ой, мало...) читаем в специализированных разделах крупных порталов – http://www.ag.ru/games/quake_4/, http://game-guru.ru/library/games/quake_4.html, http://games.cnews.ru/quake и на «киберспортивных» сайтах, вроде http://cyberfight.ru, http://www.progamer.ru, http://www.frag.su, http://www.gameinside.com.
Файлы (патчи и редакторы, карты и моды, боты и демки, тренеры и коды) для нашей игры удобнее всего искать на http://www.quake-planet.ru/content/files, http://www.ogl.ru/game/quake-4.html, http://www.quakeplanet.ru/content/files и в особенности на http://www.quakegate.net/download.php.
Если что-то в нашей подборке не устроит, смело пользуемся Яндексом и Google'ом и, конечно же, не забываем заглядывать на сайт российского издателя-локализатора – компании 1С (http://games.1c.ru/quake4).
Все-таки интересно, когда же строгги заговорят по-русски?.. ■




CLAN BASE: ПОИСК С ПРИМЕНЕНИЕМ ФИЛЬТРОВ ПОЗВОЛЯЕТ НАЙТИ ТОЛЬКО РУССКИЕ КЛАНЫ, ВЕДУЩИЕ НАБОР ИГРОКОВ. ОЧЕНЬ УДОБНО!

## КОНКУРС

**НАЗВАНИЕ**

## «УДАЧНЫЙ МОМЕНТ»

**ОПИСАНИЕ**

Мы продолжаем нашу серию конкурсов на лучший скриншот, начатый в одном из «новогодних» розыгрышей. Вы уже присылали лучшие пейзажи и портреты, теперь задание усложняется: нужно поймать момент, так сказать, остановить мгновенье. Это может быть красивый прыжок, удачный удар или... зрелищная гибель. Главное, чтобы было остановлено некое действие, ну и нам понравилось. Обратите внимание, что от одного автора принимается не более трех работ. Даже письма с пятью картинками будут дисквалифицированы! Будьте внимательны, сегодня есть за что побороться – 17-дюймовый жидкокристаллический монитор от известнейшего производителя – ViewSonic VX724. Его основное достоинство – рекордно высокое время отклика матрицы – всего 3 мс. А это значит, что вы забудете, про пиксельные шлейфы в динамичных играх. На этом мониторе можно просто наслаждаться картинкой.

**НА КОНУ:**
скоростной ЖК-монитор ViewSonic VX724

**ViewSonic VX724:**
17-дюмовая матрица с разрешением 1280x1024 и рекордным откликом в 3 мс!




**! КУДА СЛАТЬ**

Свои работы присылайте до конца мая 2006 года на moment@gameland.ru или на наш почтовый адрес (см. на первой странице журнала) с пометкой в теме письма «Конкурс Удачный момент».

**Не забудьте указать ваши имя, фамилию и полный почтовый адрес – это обязательное условие участия.**

# УГОЛОК НОВИЧКА

meteor1992@mail.ru: *У меня беда с Prince of Persia: The two Thrones. Установка проходит «без пинков», но запускаться игра не желает. Вот, откопал «Сведения об ошибке», прилагаю файл к письму (в качестве бонуса в письме здоровенный текстовый лог-файл на 300 Кбайт со… сведениями о компьютере. – Ред.). Что делать, что скачать? Александр.*

**О:** Судя по присланному файлу (увы, это не лог игры с описанием ошибки) у вас на компьютере всего 256 Мбайт ОЗУ, так что стоит увеличить размер памяти хотя бы до 512 Мбайт. Если это не поможет, то попробуйте запускать эту пожилую и довольно капризную игру в режиме совместимости с Windows 98 или 2000. Наконец, проверьте, работает ли игра с этого конкретного CD-диска на другом компьютере, может второй диск «Принца» битый? Но, скорее всего, это не поможет, если игра пиратская (почитайте, например, тут: http://forums.playground.ru/ princeofpersia3/93132/). По проверенным слухам, один из пиратских релизов «Принца» – заведомо «запоротый». Если вам повезло его купить, отнесите диски в магазин и попросите вернуть деньги. А легальную версию закажите в хорошем интернет-магазине, обойдется она в какие-то две-три сотни рублей и наверняка запустится.

243.87@mail.ru: *Подскажите, как можно подписаться на журнал «Страна Игр» и еще какой-нибудь «про компы и игры», чтоб они бесплатно приходили мне на мыло? Анатолий.*

**О:** Да, у нашего издательского дома есть договоренности с некоторыми сетевыми рассылками, которые выкладывают в Интернете pdf-ки со сканами наших журналов. Но будьте внимательны: официально это разрешено делать лишь при условии, что в файле есть ссылка на сайт game(land) (http://www.gameland.ru), а журналы появляются в Сети не меньше чем с двухмесячным опозданием…

ranger_tex@mail.ru: *Здравствуйте, всеми силами надеюсь на помощь редакции. Проблема: играю в GTA: San-Andreas и тут «Синий Экран Смерти»! Но у меня он и так иногда возникал. Перезагружался, появлялось уведомление о восстановлении системы после серьезной ошибки, но я терпел. Все, надоело! Переустановил Windows. Ура, в системе все ОК, но… в GTA: San-Andreas опять выкидывает, теперь уже без синего экрана, просто перезагружается компьютер!.. А потом появляется уведомление «о восстановлении системы после...». Но в этот раз я постарался и все-все переписал (эту часть вопроса пропускаем. – Ред.). Есть еще файлы, вот их список, если надо – отошлю (спасибо, не надо!.. – Ред.). Помогите, пожалуйста, а если не сможете, то хотя бы скажите, куда обратиться – сайты, форумы, что угодно в Интернете. Простите, конечно, за такой мозгодробительный вопрос (а может, и нет), но я не знаю, к кому еще можно обратиться (друзья не варят в компах, а «программистам по объявлению» не верю, ну недоверчивый я). Буду очень благодарен за помощь! Ranger.*

**О:** Что ж, на сетевых форумах типа http://www.gta.ru и http://GTA4.ovl.ru можно узнать, что «синий экран» – обычное дело для пиратской версии, виной тому:

1. «Русификаторы» (не ставить ни в коем случае!..).
2. Кривой пиратский релиз, например, от «Триады».
3. Версия кряка, не соответствующая исполняемому файлу игры.
4. Старые драйверы и так далее…

Теперь о том, что можно исправить:

1. Установите легальную игру.
2. Обновите драйверы для видео- и аудиокарт.
3. Проверьте температуру процессора и видеокарты. Это уже для очистки совести, возможно, дело в остановившемся вентиляторе?

romzikhome@mail.ru: *Не так уж и давно я прочитал, что компания Opera Software портировала свой web-браузер на телефоны с поддержкой Java. Эта версия называется Opera Mini. Главное отличие от других продуктов компании в том, что обработка каждой страницы производится удаленным сервером и только потом пересылается на телефон, что позволяет сэкономить трафик и делает Opera Mini самым быстрым браузером для мобильников. Где его достать? Можно ли с помощью этого браузера заходить на интернет-странички прямо с телефона? И вообще, где можно получать информацию о полезном софте для мобильников? Роман.*

**О:** Это действительно классный браузер. Загрузить его можно непосредственно мобильным телефоном или сначала скачать на компьютер, а затем «залить» в телефон. Загрузка всех вариантов идет отсюда http://www.opera.com/products/mobile/operamini/campaign.

nickxbox@rambler.ru: *Как переводятся эти FPS, RPG, MMORPG, RTS, TBS, LifeSim? Я, конечно, понимаю, что это жанры игр. Но что они означают?! Никита.*

**О:** Что ж, давайте по порядку:

- *First Person Shooter (FPS)* – «стрелялка» с видом от первого лица (т.е. «из глаз» персонажа).
- *Role Playing Game (RPG)* – ролевая игра с одиночным и/или многопользовательским режимом.
- *Massive Multiplayer Online RPG (MMORPG)* – ролевая игра с исключительно многопользовательским режимом и сотнями (или сотнями тысяч) одновременно играющих геймеров.
- *Real-Time Strategy (RTS)* – стратегическая игра, в которой все игроки действуют одновременно, т.е. в реальном времени.
- *Turn-Based Strategy (TBS)* – стратегическая игра, участники которой совершают ходы последовательно друг за другом.
- *Life Simulator (LifeSim)* – симулятор реальной жизни человеческого или иного сообщества (например, колонии бактерий).

igrik-k@mail.ru: *У меня такой вопрос. Мне дали игру, я ее установил, а дальше написано: «зайдите в программу SFNightmare и нажмите «disable Ch2, CD, node». Я это проделал, и у меня отключились диски. Ладно, это я понял, перезагрузил компьютер, смотрю – отключился еще и один жесткий диск (их у меня 4), и к тому же игра все равно не катит! Что теперь делать, как включить пропавший жесткий диск? Игорь.*

**О:** SFNightmare – это «лекарство», которое используют пираты для взлома защиты CD-дисков, известной как StarForce. К счастью, «вернуть» диск не так уж и сложно. Еще раз запустите хакерскую программку и в ней «включите обратно» Ch2 и node. Перезагрузитесь, и жесткий диск снова появится в системе.

*P.S. Вопросы оставляйте на форуме «Страны Игр» или присылайте на dolser@gameland.ru.* ■




САМЫЙ БЫСТРЫЙ БРАУЗЕР ДЛЯ МОБИЛЬНЫХ ТЕЛЕФОНОВ ДОСТУПЕН И В РУССКОЙ ВЕРСИИ.


ЭНЦИКЛОПЕДИЯ
GamePost
Незаменимый помощник при выборе игры
Описание:
Глубокий геймплей The Battle for Middle-Earth во второй части стал еще увлекательнее, а масштабы битв за Средиземье – еще глобальнее: теперь сражения проиходят и на море! Постройте свой замок, окружите его крепостными стенами и защищайте его, создав своего собственного героя.
LotR: Battle for Middle-Earth 2 Collector's Edtn (EURO)
Жанр:
$45.99
Strategy
Описание:
Разработчики Guild Wars взяли все лучшие черты из других MMORPG и смешали их таким образом, что вы забудете обо всем том, что до сих пор раздражало вас в многопользовательских играх. Вы можете встретить новых друзей в городах и крепостях, сформировать партию и тут же отправиться выполнять задания вместе. В вашей партии всегда будет копии карты квеста.
Guild Wars Special Edition (EURO)
Жанр:
$79.99
RPG
Описание:
Age of Empires III погрузит вас в атмосферу XVI-XIX веков. Вам предстоит строить собственную империю, колонизировать и завоевывать Северную и Южную Америку и участвовать в эпических войнах. Невиданный уровень реализма и великолепно отображенное культурное разнообразие порадуют даже самых утонченных эстетов.
Age of Empires III
Жанр:
$79.99
Strategy
САМАЯ ПОЛНАЯ
ИНФОРМАЦИЯ ОБ ИГРАХ
* Огромное количество скриншотов
* Исчерпывающие описания
* Возможность посмотреть внутренности коробок
Играй просто!
GamePost
Тел.: (495) 780-8825
Факс.: (495) 780-8824
www.gamepost.ru
GAMEPOST

Автор:
Максим Поздеев
bw@gameland.ru



PLAYSTATION 2

## [PS2] ONIMUSHA: DAWN OF DREAMS

1 В главном меню выберите пункт **Special**, где оставьте курсор на кнопке **Exit** и введите приведенные ниже коды. После загрузки игры или запуска новой, некоторые персонажи Dawn of Dreams обзаведутся весьма необычными видами оружия:

L1, R1, ▶, L2, △, ▶, L1, ▶, [L3], R1 – Racket для Jubei;

▶, △, ◀, [L3], L1, △, □, R2, □, R2 – Piggy Bank для Ohatsu;

△, [R3], △, ▶, R1, [L3], △, L1, ▶, [L3] – Boxing Gloves для Roberto;

L2, □, △, R1, R1, [R3], ◀, □, L1, △ – Steel Pipe для Soki;

R2, [R3], □, ◀, ◀, ▶, L2, ◀, R2, ◀ – Microphone Stand для Tenkai.

2 Приведенные ниже коды позволят переодеть персонажей игры в костюмы героев серии **Street Fighter**. Вводить их следует там же, где и коды для альтернативного оружия (работает только в PAL-версии игры):

□, L1, R1, [R3], ◀, △, R1, □, △, L2 – костюм Cammy для Jubei;

L2, L2, [L3], △, ◀, ▶, ▶, L1, L2, □ – костюм Chun-Li для Ohatsu;

◀, [R3], ▶, ◀, [R3], L1, L2, R1, ▶, [R3] – костюм Guile для Roberto;

R1, □, R1, ◀, △, R2, [R3], ▶, ◀, L2 – костюм Ryu для Soki;

L2, R2, ◀, ▶, [R3], ◀, L1, □, □, △ – костюм Ken для Tenkai.

3 Этот код вводится там же, где и комбинации, что перечислены выше:

□, L1, R2, □, ◀, L1, L2, [L3], ▶, △ – Arena Mode.

4 На главном экране на обоих подключенных к консоли геймпадах зажмите R1+R2+L1+L2, а затем на втором геймпаде нажмите **[Start]**. Если все сделано верно, прозвучит звуковой сигнал и появится возможность играть вдвоем.

5 Для открытия **Onimusha Arena** пройдите игру один раз на уровне сложности **Normal**. Доступ к ней откроется в меню Special.

6 Новые режимы и уровень сложности:

**Hard mode** – пройдите игру на сложности Normal;

**Oni Mode** – пройдите игру на Hard;

**Ultimate Oni** – пройдите один раз в режиме Oni Mode.

7 Секретные костюмы (для японской версии игры):

Первый набор костюмов – пройдите все **Test of Valor**;

Чтобы получить второй набор костюмов: пройдите **Test of Valor** со всеми оценками **Gold**;

Третий набор костюмов: завершите игру со всеми десятью **Oni Charms**.



XBOX 360 PC

## [X360, PC] THE ELDER SCROLLS IV: OBLIVION

**Несметные богатства, способ первый**

На ранних стадиях главного квеста садитесь на лошадь и отправляйтесь к женщине Орку, что ожидает за Kvatch. Попробуйте продать ей то оружие, которое сейчас является экипированным, и получите ответ «Cannot Unequip this weapon». Несмотря на то что оружие останется при вас, деньги за него дадут, будто оно продано. Повторять процедуру можно до бесконечности.

**Несметные богатства, способ второй**

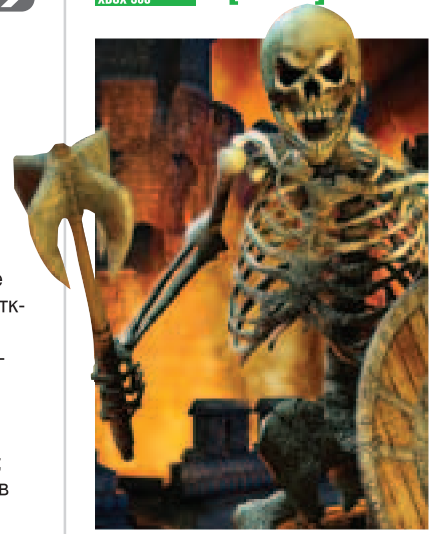
Отправляйтесь в Imperial City Talos Plaza District и найдите там Dorian's House. Зайдите в дом и дайте его владельцу взятку в виде всех денег, которые у вас есть. Затем быстренько его убейте. Забирая с трупа золото, не пользуйтесь функцией Take All – просто берите золото, кликая по нему мышкой. После каждого клика вы будете получать заветные монетки, но с трупа они не исчезнут и процедуру можно повторять, пока не надоест.

**Правда о воровстве**

Превращение краденых предметов в обыкновенные работает только с теми вещами, которые вы не можете экипировать. Просто выбросите такой предмет из инвентаря, а затем подберите его – теперь над ним не будет нарисованной красной руки, символизирующей способ, которым вы его получили. Такой «отмытый» предмет можно спокойно продать в магазине.

XBOX 360

## [X360] THE ELDER SCROLLS IV: OBLIVION



**Достижения для повышения Gamerscore:**

**Apprentice, Fighters Guild (10)** – получите Apprentice rank в Fighters Guild;
**Apprentice, Mages Guild (10)** – получите Apprentice rank в Mages Guild;
**Arch-Mage, Mages Guild (50)** – завершите Mages Guild Questline;
**Assassin, Dark Brotherhood (10)** – получите Assassin rank в Dark Brotherhood;
**Associate, Fighters Guild (10)** – присоединитесь к Fighters Guild;
**Associate, Mages Guild (10)** – присоединитесь к Mages Guild;
**Bandit, Thieves Guild (10)** – получите Bandit rank в Thieves Guild;
**Bloodletter, Arena (10)** – получите Bloodletter rank в Arena;
**Brawler, Arena (10)** – получите Brawler rank в Arena;
**Cat Burglar, Thieves Guild (10)** – получите Cat Burglar rank в Thieves Guild;
**Champion of Cyrodiil (110)** – завершите Main Questline;
**Champion, Arena (10)** – получите Champion rank в Arena;
**Champion, Fighters Guild (10)** – получите Champion rank в Fighters Guild;
**Closed an Oblivion Gate (50)** – закройте Oblivion Gate, Main Quest;
**Conjurer, Mages Guild (10)** – получите Conjurer rank в Mages Guild;
**Defender, Fighters Guild (10)** – получите Defender rank в Fighters Guild;
**Delivered Daedric Artifact (50)** – доставьте Daedric Artifact, Main Quest;
**Destroyed the Great Gate (50)** – уничтожьте Great Gate, Main Quest;
**Eliminator, Dark Brotherhood (10)** – получите Eliminator rank в Dark Brotherhood;
**Escaped the Imperial Sewers (50)** – спаситесь из Imperial Sewers, Main Quest Beginning;
**Evoker, Mages Guild (10)** – получите Evoker rank в Mages Guild;
**Footpad, Thieves Guild (10)** – получите Footpad rank в Thieves Guild;
**Gladiator, Arena (10)** – получите Gladiator rank в Arena;
**Grand Champion, Arena (50)** – завершите Arena Questline;
**Guardian, Fighters Guild (10)** – получите Guardian rank в Fighters Guild;
**Guildmaster, Thieves Guild (50)** – завершите Thieves Guild Questline;
**Hero, Arena (10)** – получите Hero rank в Arena;
**Journeyman, Fighters Guild (10)** – получите Journeyman rank в Fighters Guild;
**Journeyman, Mages Guild (10)** – получите Journeyman rank в Mages Guild;
**Listener, Dark Brotherhood (50)** – завершите Dark Brotherhood Questline;
**Located the Shrine of Dagon (50)** – найдите Shrine of Dagon, Main Quest;
**Magician, Mages Guild (10)** – получите Magician rank в Mages Guild;
**Master Thief, Thieves Guild (10)** – получите Master Thief rank в Thieves Guild;
**Master, Fighters Guild (50)** – завершите Fighters Guild Questline;
**Master-Wizard, Mages Guild (10)** – получите Master-Wizard rank в Mages Guild;
**Murderer, Dark Brotherhood (10)** – присоединитесь к Dark Brotherhood;
**Myrmidon, Arena (10)** – получите Myrmidon rank в Arena;
**Pickpocket, Thieves Guild (10)** – присоединитесь к Thieves Guild;
**Pit Dog, Arena (10)** – присоединитесь к Arena в Imperial City;
**Protector, Fighters Guild (10)** – получите Protector rank в Fighters Guild;
**Prowler, Thieves Guild (10)** – получите Prowler rank в Thieves Guild;
**Shadowfoot, Thieves Guild (10)** – получите Shadowfoot rank в Thieves Guild;
**Silencer, Dark Brotherhood (10)** – получите Silencer rank в Dark Brotherhood;
**Slayer, Dark Brotherhood (10)** – получите Slayer rank в Dark Brotherhood;
**Speaker, Dark Brotherhood (10)** – получите Speaker rank в Dark Brotherhood;
**Swordsman, Fighters Guild (10)** – получите Swordsman rank в Fighters Guild;
**Warder, Fighters Guild (10)** – получите Warder rank в Fighters Guild;
**Warlock, Mages Guild (10)** – получите Warlock rank в Mages Guild;
**Warrior, Arena (10)** – получите Warrior rank в Arena;
**Wizard, Mages Guild (10)** – получите Wizard rank в Mages Guild.

## [GBA] THE SIMS 2

Дополнительные эпизоды и уровни мини-игр:

**A Very Special Reunion Episode** – соедините свою GBA с другой;
**Aliens Arrived Episode** – купите Weirdness после завершения любого эпизода;
Bigfoot Loves Chickens **Minigame (Second Level)** – получите как минимум один intellect point и завершите игру за 30 секунд;
Bigfoort Loves Chickens **Minigame (Third Level)** – получите как минимум два intellect points и завершите игру за 25 секунд;
**Bigfoot Loves Chickens Minigame (Fourth Level)** – получите как минимум три intellect points и один strength point, а также завершите игру за 15 секунд;
**Bigfoot Loves Chickens Minigame (Fifth Level)** – получите как минимум четыре intellect points и два strength points, а также завершите игру за 10 секунд;
**Canyon Jumping Minigame (Second Level)** – получите как минимум один mechanical point, один intellect point и закончите игру, набрав 950 очков;
**Canyon Jumping Minigame (Third Level)** – получите как минимум два mechanical points, два intellect points и закончите игру, набрав 975 очков;
**Canyon Jumping Minigame (Fourth Level)** – получите как минимум три mechanical points, три intellect points и закончите игру, набрав 1000 очков;
**Canyon Jumping Minigame (Fifth Level)** – получите как минимум четыре mechanical points, пять intellect points и закончите игру, набрав 1050 очков;
**Car Commercial Minigame (Second Level)** – получите как минимум один hotness point, один confidence points и закончите игру, набрав 750 очков;
**Car Commercial Minigame (Third Level)** – получите как минимум два hotness points, два confidence points и закончите игру, набрав 800 очков;
**Car Commercial Minigame (Fourth Level)** – получите как минимум четыре hotness points, три confidence points и закончите игру, набрав 1000 очков;
**Car Commercial Minigame (Fifth Level)** – получите как минимум пять hotness points, четыре confidence points и закончите игру, набрав 1500 очков;
**Cattle Cleanup Minigame (Second Level)** – получите как минимум один mechanical point и закончите игру, набрав Score 8;
**Cattle Cleanup Minigame (Third Level)** – получите как минимум два mechanical points, один strength point и закончите игру, набрав Score 10;
**Cattle Cleanup Minigame (Fourth Level)** – получите как минимум три mechanical points, два strength points и закончите игру, набрав Score 10;
**Cattle Cleanup Minigame (Fifth Level)** – получите как минимум пять mechanical points, три strength points и закончите игру, набрав Score 11;
**Chop Shop Minigame (Second Level)** – получите как минимум два strength points и закончите игру, набрав Score 8;
**Chop Shop Minigame (Third Level)** – получите как минимум три strength points, один mechanical point, и закончите игру, набрав Score 9;
**Chop Shop Minigame (Fourth Level)** – получите как минимум четыре strength points, два mechanical points и закончите игру, набрав Score 10;
**Chop Shop Minigame (Fifth Level)** – получите как минимум пять strength points, три mechanical points и закончите игру, набрав Score 12;
**It All Came to an End Episode** – завершите все эпизоды, кроме A Very Special Reunion;
**Keelhaulin' Cards Minigame (Fifth Level)** – получите как минимум три intellect points, четыре personality points и закончите игру, набрав 200 очков;
**Keelhaulin' Cards Minigame (Fourth Level)** – получите как минимум два intellect points, три personality points и закончите игру, набрав 200 очков;
**Keelhaulin' Cards Minigame (Second Level)** – получите как минимум один intellect point, один personality point и закончите игру, набрав 200 очков;
**Keelhaulin' Cards Minigame (Third Level)** – получите как минимум один intellect point, два personality points и закончите игру, набрав 200 очков;
**King Chug Chug Minigame (Fifth Level)** – получите как минимум три personality points, пять hotness points и закончите игру, набрав 45 очков;
**King Chug Chug Minigame (Fourth Level)** – получите как минимум два personality points, четыре hotness points и закончите игру, набрав 60 очков;
**King Chug Chug Minigame (Second Level)** – получите как минимум один personality point, один hotness point и закончите игру, набрав 60 очков;
**King Chug Chug Minigame (Third Level)** – получите как минимум один personality point, три hotness points и закончите игру, набрав 60 очков;
**There Was This Mummy** – купите Mystery после завершения любого эпизода.



Если у вас есть вопросы или комментарии по содержанию рубрики, пишите на bw@gameland.ru. И пусть все тайное станет явным.

## КОНКУРС

# «МОЯ СЕМЬЯ»!

### УСЛОВИЯ

**Выберите правильные ответы и отправьте их по адресу godfather@gameland.ru до 15 июня 2006 года с пометой в теме письма (или на конверте) «Семейный конкурс». Бумажные письма присылайте на адрес редакции (ищите в выходных данных журнала). И не забудьте полностью указать свои имя, фамилию и домашний адрес.**
**УДАЧИ!**

### НА КОНУ

**ПЕРВЫЙ ПРИЗ:**
**Коллекционный комплект игры The Godfather в железной коробке + футболка с символикой.**
**ПООЩРИТЕЛЬНЫЕ ПРИЗЫ:**
**Лицензионные игры и футболки с символикой.**



**Создателя «Крестного отца» зовут...**
а) Йоши;
б) Марио;
в) Луиджи.

**«Крестный отец» считается лучшим фильмом за всю историю кинематографа по версии...**
а) Американской Киноакадемии;
б) интернет-портала IMDB;
в) журнала «Total DVD».

**Роман-первоисточник состоит из...**
а) одного тома;
б) двух томов;
в) трех томов.

**ПРИЗЫ ПРЕДОСТАВЛЕНЫ КОМПАНИЕЙ ELECTRONIC ARTS**

## [GBA] DRILL DOZER

❶ После получения предмета **Proof of Mastery**, вы сможете играть на уровне сложности **Hard**. Для этого необходимо на экране File Screen зажать **[L]+[R]** до того, как нажмете **[Start]**.
❷ Режим введения кодов
После того как вы приобретете в магазине **Mega Bit**, в секретной комнате **Tutorial World** появится доступ к кодовой панели с четырьмя цифрами. На ней и вводятся приведенные ниже коды. Перед тем как их использовать, необходимо ввести так называемый открывающий пароль – комбинацию, позволяющую задействовать коды определенного уровня. Перед введением открывающего пароля нужно выбрать одну из цифр и нажать **[Start]**, чтобы все цифры



на панели сменились на девятки. После этого следует ввести нужную комбинацию, устанавливая цифры в определенном порядке. Если вы просто введете код, не следуя порядку, он не сработает.
Если все сделано правильно, счетчик автоматически сбросится, что позволит ввести игровой код соответствующего введенной комбинации уровня (или ниже):
Третья цифра **1**, первая цифра **2**, четвертая цифра **3**, вторая цифра **4** – открывающий код первого уровня;
Третья цифра **8**, первая цифра **6**, четвертая цифра **5**, вторая цифра **3** – открывающий код второго уровня
Вторая цифра **8**, четвертая цифра **2**, первая цифра **3**, третья цифра **5** – открывающий код третьего уровня.

❸ После получения доступа к режиму кодов и введения соответствующих открывающих комбинаций, у вас появится возможность вводить игровые коды, которые дают различные бонусы:
**Level 1 Code: 5746 Effect 11** – Costume: Frog Suit;
**Level 1 Code: 9025 Effect 18** – Costume: Drill Dozer Coveralls;
**Level 1 Code: 9434 Effect 19** – Misc: Soundstone;
**Level 1 Code: 2094 Effect 14** – Costume: Cute Clothes;
**Level 1 Code: 2403 Effect 03** – Wallpaper: Standard;
**Level 1 Code: 4089 Effect 04** – Wallpaper: Samurai;
**Level 1 Code: 1814 Effect 05** – Wallpaper: Rock Star;
**Level 2 Code: 2059 Effect 06** – Wallpaper: UFO;
**Level 2 Code: 8785 Effect 07** – Wallpaper: Control Center;
**Level 2 Code: 7867 Effect 02** – Misc: Full Gearbox;
**Level 2 Code: 2458 Effect 17** – Costume: Inspector Uniform;
**Level 2 Code: 4181 Effect 09** – Costume: Thief Threads;
**Level 3 Code: 5716 Effect 10** – Costume: School Clothes;
**Level 3 Code: 5074 Effect 08** – Wallpaper: Happy;
**Level 3 Code: 5854 Effect 12** – Costume: Blue Overalls;
**Level 3 Code: 2828 Effect 13** – Costume: Stylish Skirt;
**Level 3 Code: 1419 Effect 15** – Costume: Futuristic Clothes;
**Level 3 Code: 7073 Effect 01** – Misc: Master Seal;
**Level 3 Code: 2438 Effect 16** – Costume: Nurse Uniform.
Перед введением двух этих кодов (**Soundstone** и **Full Gearbox**) необходимо выполнить соответствующие требования. Для открытия **Soundstone** следует найти **Soundstone treasure** на **Area 1-2,** а **Full Gearbox** не появится до тех пор, пока вы не соберете все сокровища (общим числом **31**) и не получите рейтинг **Crime Boss**.

## [PC] EMPIRE EARTH II: THE ART OF SUPREMACY

❶ Системные данные:
Во время игры нажмите [CTRL]+[ALT]+[SHIFT]+[F], чтобы увидеть FPS и [CTRL]+[ALT]+[SHIFT]+[V] для получения данных о версии вашей игры.
❷ Во время игры нажмите [ENTER], чтобы вызвать на экран консоль, в которой можно вводить коды:
**epoch up** – перейти к следующей эпохе;
**punish** – нанести повреждения выбранному юниту;
**sea monkeys** – мгновенная постройка;
**convert** – выбранный вражеский юнит переходит на вашу сторону;
**taxes** – снижение количества ресурсов на 100;
**idontcheat** – отключение читов;
**icheat** – включение читов;
play god – режим Бога;
**loot** – увеличение ресурсов на 10,000;
**give tech** – увеличение tech points на 50;
**recharge me** – перезарядить выбранный юнит на 100%;
**toggle fog** – Fog of War;
win – выиграть текущий сценарий.

## ЕЩЕ

### [DS] THE SIMS 2

Сохраните игру, а затем выключите DS. После этого включите ее и переведите внутренние часы консоли назад. Запустите игру – там вас ожидает небольшая войнушка с инопланетными захватчиками.

### [XBOX] THE GODFATHER

**Бесконечные деньги, безграничный респект:**

После прохождения первой миссии сохранитесь и выйдите из игры до того, как ответите на телефонный звонок внизу. Загрузите полученный таким образом save-файл, и получите $500 и 500 Respect за уже пройденную миссию еще раз. Сохранитесь снова, повторите процедуру и получите еще столько же.

### [PS2] DRAKENGARD 2

**Bonus Battle Selector** – пройдите игру на уровне сложности Extreme и соберите все оружие;
**Movie Viewer** – пройдите игру один раз;
**Maskless Orb** и возможность сыграть на любом уровне любым героем – пройдите игру на **Easy** или более высоком уровне сложности;
**Hard mode** – пройдите игру и сохранитесь. После того как вы загрузите этот save-файл и начнете новую игру, она окажется гораздо более сложной. Тот же метод работает и для достижении уровня сложности Extreme;

**Extreme Mode и Ending 2** – пройдите игру на уровне сложности Hard;
**Final Ending** – пройдите игру на уровне сложности Extreme.

### [GBA] ALIEN HOMINID

**Мини-игры:**

**Chicken Lickin'** – пройдите уровень 1-2 на Easy или более высоком уровне сложности;
**Chipper** – пройдите уровень 1-3 на Easy или более высоком уровне сложности;
**Missile Mastar** – пройдите уровень 2-1 на Easy или более высоком уровне сложности.

## [X360] FIGHT NIGHT ROUND 3

❶ В режиме **Create Champ** при создании бойца введите в качестве его имени **NEWVIEW**, а затем сохраните игру, чтобы получить доступ ко всем boxing boards.
❷ Gamerpoints:
**Burger King Achievement (100 points)** – победите в BK Invitational Fight;
**Dodge Achievement (100 points)** – победите в Dodge sponsored fight;
**EA SPORTS Achievement (150 points)** – победите в любом EA SPORTS sponsored fight;
**ESPN FNF Achievement (150 points)** – победите в любом ESPN Friday Night Fight event;
**ESPN PPV Achievement (150 points)** – победите в любом ESPN Pay Per View fight event;
**ESPN WNF Achievement (150 points)** – победите в любом ESPN Wednesday Night Fight event;
**Everlast Achievement (100 points)** – победите в Everlast sponsored fight;
**Under Armour Achievement (100 points)** – победите в Under Armour sponsored fight.

❸ Разное:
**Madison Square Garden Venue** – победите в матче, который будет проходить в Madison Square Garden;
**Staple's Center Venue** – победите в матче, который будет проходить в Staple's Center;
**Ko Rey Mo** – победите этого бойца в light heavy division Career Mode;
**Burger King Trainer** – победите в Burger King Event.

❹ Одержите следующие победы в **ESPN Classic Mode**, чтобы получить доступ к новым стилям:
**Bully Style** – победите Джо Фрейзера, играя за Мохаммеда Али;
**Hook Master Style** – победите Джо Фрейзера, играя за Мохаммеда Али;
**Judge Jab Style** – победите Мохаммеда Али, играя за Джо Фрейзера;
**Philly Shell Defense** – победите Джермайна Тейлора, играя за Бернарда Хопкинса;
**Sinister Cross Style** – победите Роя Джонса младшего, играя за Бернарда Хопкинса или Джеймса Туни;
**Slickster Style** – победите Джеймса Туни, играя за Роя Джонса младшего.

## [PC, PS2] THE GODFATHER

❶ Поставьте игру на паузу и введите указанные коды (в скобках – комбинации клавиш для PC-версии):
■, ●, ■, ■, ●, **[L3]** (cuneo) – $5 тыс.;
●, ◄, ●, ►, ■, **[R3]** (stracci) – полный боекомплект;
◄, ■, ►, ●, ►, **[L3]** (corleone) – полное здоровье;
●, ■, ●, ■, ■, **[L3]** (tattaglia) – доступ ко всем роликам.

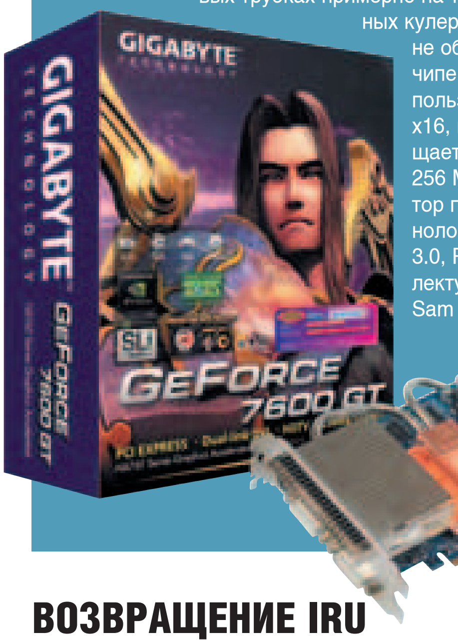
❷ Станьте Доном Нью-Йорка, чтобы получить в знак всеобщего уважения миллион долларов и бесконечные патроны. Для получения титула Дона необходимо набрать game progress не менее 91.5%.


КРИСТИНА
НИКА
ТЕТЯ ПОЛЯ
ДИАНА
3 МЕСЯЦА ПРЕМЬЕР НА ТНТ
В УНИКАЛЬНОМ ТЕЛЕВИЗИОННОМ ПРОЕКТЕ
НАСТОЯЩИЙ МУЖЧИНА
ОН УЗНАЕТ, ЧТО ЧУВСТВУЕТ ЖЕНЩИНА...
С 14 АПРЕЛЯ КАЖДУЮ ПЯТНИЦУ
20:00
ТНТ
WWW. TNT-TV.RU
Лицензия ЗАО «Интерфакс-ТВ» на осуществление телевизионного вещания Серия ТВ №0047 от 23.06.2005, выдана Росохранкультурой.

Иванков Вадим /ivankov@digiworld.ru/

## БЕСШУМНАЯ 7600GT ОТ GIGABYTE

Видеокарты Gigabyte обладают, как правило, ярким дизайном и индексами, которые трудно запомнить. Героиня сегодняшнего дня – GV-NX76T256D-R, использующая собственную систему охлаждения Silent-Pipe II и предназначенная для среднего ценового диапазона. Такая конструкция является не украшением для моддеров: согласно внутренним тестам компании, безвентиляторный блок с радиатором на тепловых трубках примерно на треть эффективнее референсных кулеров. В остальном модель вполне обычна: она построена на 90-нм чипе NVIDIA GeForce 7600GT, использует интерфейс PCI-Express x16, имеет 128-битную шину и оснащается памятью GDDR3 объемом 256 Мбайт. Графический акселератор поддерживает режим SLI, технологии DirectX 9.0C, Shader Model 3.0, Pure Video и OpenGL 2.0. Комплектуется новинка игрой Serious Sam 2, утилитой PowerDVD 6.0, кабелем HDTV и переходником DVI-D-Sub. Цена и время появления GV-NX76T256D-R на прилавках пока неизвестны. ■



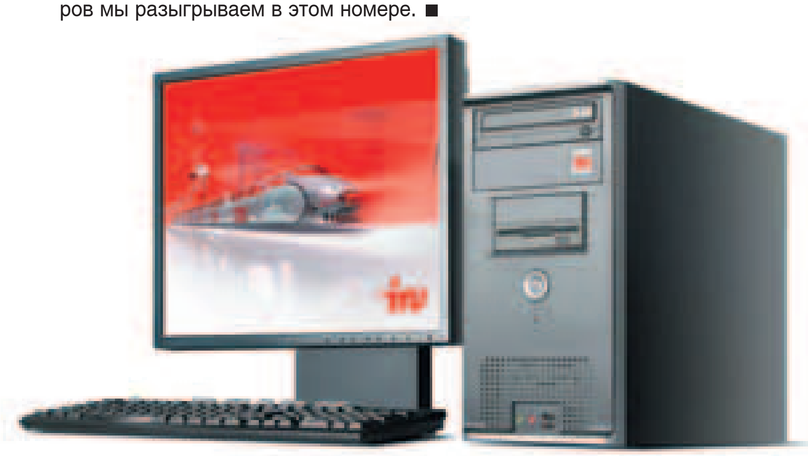

## ШИРОКОФОРМАТНЫЙ МОНИТОР ОТ BELINEA

Компания Erimex, официальный дистрибьютор немецкой фирмы Maxdata в России, объявила о начале поставок широкоформатного LCD-монитора Belinea 102035W. Модель оборудована 20.1-дюймовой матрицей MVA. Благодаря применению технологии Overdrive, инженерам Maxdata удалось добиться значения времени отклика в 8 мс, при сохранении всех достоинств, свойственных панелям этого типа. Контрастность Belinea 102035W составляет 800:1, яркость – 300 кд/м$^2$, а разрешение – 1680x1050 точек. Монитор оснащен аналоговым и цифровым входами, кроме того, на его корпусе размещены четыре разъема USB. В российских магазинах уже можно приобрести новинку по цене от $733 и выше. ■




## ВОЗВРАЩЕНИЕ IRU

Известная своими доступными ноутбуками отечественная компания iRU в марте 2006 года начала производство персональных компьютеров. Модельный ряд на момент публикации включает в себя пять линеек. Три из них предназначаются для дома (Brava Home, Intro Home и Ergo Home) и две – для офиса (Intro Corp и Ergo Corp). Все системы рассчитаны на средний ценовой сегмент.
Например, Intro Home 110, стоимостью всего $368, включает в себя AMD Sempron 2500 +, встроенное в чипсет графическое ядро (128 Мбайт), ОЗУ на 256 Мбайт, винчестер емкостью 80 Гбайт, Combo-привод и FDD. Геймеров, естественно, должны интересовать более мощные конфигурации. Если вы готовы расстаться с суммой в $875, то можно обратить внимание на Brava Home 110, состоящую из AMD Athlon 64 3200+, 1024 Мбайт ОЗУ, 200 Гбайт HDD, видеокарты NVIDIA GeForce 6600GT-128, привода DVD-RW, кардридера и флоппи-дисковода. Сборка ПК под маркой iRU осуществляется на производственных мощностях компании Merlion с соблюдением европейских стандартов качества. Персональные компьютеры iRU имеют все необходимые сертификаты и трехлетнюю гарантию. Кстати, один из таких компьютеров мы разыгрываем в этом номере. ■




## НЕДОРОГИЕ ЖК-МОНИТОРЫ ОТ PRESTIGIO

Для тех, кто желает доукомплектовать свой компьютер жидкокристаллическим монитором и не хочет при этом тратить много денег, компания Prestigio выпустила два устройства бюджетной серии. Модели P575 и P595 обладают экранами с размерами, соответственно, 17 и 19 дюймов. Толщина дисплея у обеих новинок составляет всего 25 мм, время отклика – 8 мс, углы обзора – 140 градусов по горизонтали и 130 по вертикали, а разрешение – 1280x1024 точек. Контрастность младшей модели – 500:1, старшей – 550:1, а яркость – 300 и 270 кд/кв.м. Помимо стандартного аналогового разъема D-Sub, мониторы оборудованы цифровым интерфейсом DVI. Интересна конструкция стойки: в нее встроены пара динамиков (2x2 Вт) и кнопки управления, а в основании расположено углубление для хранения мелких офисных принадлежностей – ручек, визиток и прочих мелочей. Рекомендованная розничная цена Prestigio P575 и P595 составляет $262 и $308 соответственно. Модели уже появились на нашем рынке. ■





## ВНЕШНИЙ ПРИВОД С LIGHTSCRIBE ОТ LG

Компания LG Electronics объявила о начале поставок внешнего универсального DVD-привода GSA-2166D с поддержкой технологии LightScribe. Ее суть заключается в нанесении лазерным лучом текста или изображения на обратную поверхность специальных дисков. Как и все предыдущие модели серии Super Multi, этот рекордер поддерживает чтение и «прожиг» всех форматов: CD, DVD-R/-RW, DVD +R/+RW и DVD-RAM. Устройство работает и с двухслойными DVD-дисками (Double layer), позволяющими сохранить на один носитель 8.5 Гбайт информации. При этом применять можно как «плюсовые», так и «минусовые» DL-болванки. Привод использует различные методы для коррекции ошибок при чтении и записи, подключается к компьютеру через USB-интерфейс и обладает возможностью как вертикальной, так и горизонтальной установки. Модель уже появилась в продаже, ориентировочная розничная цена GSA-2166D составляет около $144. ■



## I.BEAT ПРЕДСТАВИЛА ЗОЛОТОЙ MP3-ПЛЕЕР С БРИЛЛИАНТАМИ

В то время как прогрессивная общественность ищет способы сконструировать 100-долларовый ноутбук, компания i.Beat не обращает внимания на низкий уровень жизни большей части человечества и выпускает золотой MP3-плеер (в прямом смысле). Модель под названием Organix Gold инкрустирована 63 бриллиантами, а ее корпус сделан с применением 18-каратного золота 750 пробы. Кроме того, музыкальный брелок оснащен цепочкой с аквамарином. Ювелирная отделка устройств была выполнена немецкими мастерами фирмы Wenthe – на каждый гаджет они потратили 100 часов ручного труда. В плеере имеется 5-полосный эквалайзер, система SRS и OLED-дисплей. Литий-полимерная батарея, обеспечивающая 25 часов работы, заряжается через порт USB. Размеры i.Beat organix Gold составляют 75x32x16 мм. Разумеется, модель будет выпущена ограниченным тиражом, а ориентировочная цена на нее составит 20 тысяч евро (около $24 250). ■

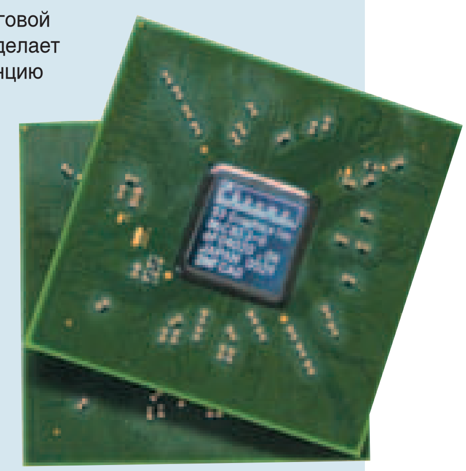



## НАНОТЕХНОЛОГИЯ ОТ DEFENDER

В последний месяц весны на рынке чистящих средств произошло поистине сенсационное событие. Компания Defender заявила о применении в своем продукте Nano нанотехнологии! Новинка предназначается для борьбы с грязью и последующей защиты поверхностей. После очистки с помощью этого средства на корпусе, например, вашего ПК или пластике монитора образуется прозрачное покрытие, которое держится от нескольких месяцев до года. Оно и представляет собой раствор наночастиц, глубоко проникающих в волокна натуральных и искусственных материалов. Смесь на микроуровне заполняет все неровности, предотвращая тем самым впитывание и оседание пыли. Производитель отмечает, что Defender Nano не привносит в изделие каких-либо видимых изменений. Кроме того, использование Defender Nano позволяет не только на несколько месяцев забыть о грязи и пыли, но также дезинфицировать обработанные предметы. Покрытие пропускает воздух, но отталкивает воду, устойчиво к трению и не изменяет свои свойства под воздействием солнечного света. В состав комплекса Defender Nano входит средство для предварительной очистки поверхности (сухая салфетка и спрей), которое полностью удаляет загрязнения. После этого с помощью влажной салфетки наносится раствор наночастиц. Стоимость комплекта пока неизвестна. ■

## НОВЫЕ ВИДЕОКАРТЫ ОТ S3 GRAPHICS

Законспирировавшись под новой торговой маркой Axper, компания S3 Graphics делает еще одну попытку составить конкуренцию ATI и NVIDIA. На суд общественности были представлены две видеокарты на базе 90-нм графических процессоров серии Chrome S20.



Первая модель (Axper XV-S27256D) основана на ядре S3 Graphics Chrome S27, несущем в себе 8 пиксельных конвейеров. Видеокарта функционирует на частотах 700/800 МГц (чип/память) – стоит отметить первое значение, которое является наивысшим для современных графических адаптеров. Однако, как и у их основного соперника, NVIDIA GeForce 6600 GT, ширина шины памяти (на борту – 256 Мбайт) у этого акселератора невысока и составляет 128 бит.

Для бюджетного сегмента и медиацентров предназначена низкопрофильная видеокарта Axper XV-S25128D с пассивным охлаждением. Базирующаяся на чипе Chrome S25 с четырьмя пиксельными конвейерами, она работает на частотах 500 МГц/700 МГц и оснащена DDR2-памятью объемом 128 Мбайт. Стоимость новинок пока не объявлена, но представители S3 Graphics уверяют, что цены будут очень заманчивыми. ■

## АКУСТИЧЕСКАЯ СИСТЕМА MICROLAB X27

Известный производитель аудиоустройств, компания Microlab Technology, представила 5.1-канальную акустическую систему X27. В каждую колонку этой модели встроен выпуклый дюймовый твиттер, по бокам от которого располагаются «среднечастотники» диаметром 3", разработанные всемирно известным специалистом в области звука Питером Ларсеном. За «басы» же отвечает 8-дюймовый сабвуфер с выходной мощностью 110 Вт. Колонки можно расставить на полу, прикрепить на стены, а также при желании подключить к аудиоисточнику с AC-3 или DTS-декодером. Производитель отмечает, что все динамики в данной модели защищены магнитным экранированием, поэтому систему можно размещать рядом с другой аппаратурой, не опасаясь возникновения помех. В комплект с новинкой входит не только пульт ДУ, но и симпатичный проводной блок управления с сегментным экраном. О цене и времени появления Microlab X27 на рынке пока не сообщается. ■



АЛЕКСАНДР ФРОЛОВ

# Тестирование мышей Logitech серии G

**Наконец-то в руки нашей тестовой лаборатории попалось целиком все семейство мышей Logitech серии G! Признаюсь, я давно ждал этого момента, чтобы приступить к их прямому, а не «заочному» сравнению. Как ни странно, самой «неуловимой» из них оказалась младшая Logitech G1, которая по каким-то непонятным причинам все время от нас ускользала. Два слова о том, во что мы будем сегодня играть. Не секрет, что высокоточные мышки в первую очередь требуются любителям FPS, и, следовательно, на играх этого жанра мы и решили проводить тестирование. Достойных новинок пока нет, а посему выбор пал на F.E.A.R. и Battlefield 2, а компанию им составили проверенные «собратья по оружию» Quake 4, Unreal Tournament 2004 и заслуженный «ветеран» Quake III Arena.**
**Итак, все три мыши лежат перед нами, начнем!**

**Благодарности**

Редакция выражает благодарность за предоставленное на тестирование оборудование российскому представительству компании Logitech.

**Список тестируемого оборудования**

- ❶ Logitech G1
- ❷ Logitech G5
- ❸ Logitech G7

## LOGITECH G1 OPTICAL MOUSE

По своей конструкции эта мышь является продолжением очень успешных моделей MX300 и MX310, с заметным реверансом в сторону первой. У нее те же размеры, и какого-либо периода привыкания к ней у вас не будет. Единственное бросающееся в глаза отличие – более «гламурный» внешний вид: притягивающий взор темно-синий верх, блестящие лакированные кнопки с четким (это любимый «пунктик» Logitech), коротким ходом и колесико, чуть более гладкое на ощупь, нежели у предшественниц.
И все-таки по тактильным ощущениям гладкие кнопки Logitech G1 несколько проигрывают MX300, которые были выполнены из шероховатого пластика. Строго говоря, небольшие узкие кнопки, не доходящие до краев устройств, – единственный минус мышей Logitech MX300, MX310 и G1. Это особенно заметно тем, кто еще помнит старую игровую мышь Logitech WingMan Gaming Mouse, шариковую и еще трехкнопочную, без колесика. Кстати, мышкам G5 и G7 столь же узкие кнопки совершенно не мешают благодаря более широкому расположению.
«Движок» G1 не сильно изменился со времен MX-серии – те же 800 пикселей




**Технические характеристики**

| | Logitech G1 Optical Mouse | Logitech G5 Laser Mouse | Logitech G7 Laser Cordless Mouse |
|---|---|---|---|
| |  |  |  |
| **Количество кнопок** | 4 | 6 | 6 |
| **Скроллинг:** | вертикальный | вертикальный + горизонтальный | вертикальный + горизонтальный |
| **Разрешение** | 800 dpi | 2000 dpi | 2000 dpi |
| **Разрядность сенсора** | 12 бит | 16 бит | 16 бит |
| **Информационный поток** | 5.8 мегапикселя в секунду | 6.4 мегапикселя в секунду | 6.4 мегапикселя в секунду |
| **Частота передатчика** | – | – | 2.4 ГГц |
| **Питание** | PS2 или USB | USB | литий-ионный аккумулятор эксклюзивного форм-фактора 3.7 В, 600 мАч |
| **Переходник с USB на PS/2** | да | нет | не применимо |




## LOGITECH G5 LASER MOUSE

$80



ОДНИМ ИЗ ИНТЕРЕСНЕЙШИХ «ИГРОВЫХ» ПРИСПОСОБЛЕНИЙ G5 ЯВЛЯЕТСЯ КАРТРИДЖ С ГРУЗИКАМИ, ПОЗВОЛЯЮЩИЙ МЕНЯТЬ ВЕС УСТРОЙСТВА.

в секунду, хотя немного возросла скорость передачи информации. Поэтому Logitech G1 остается единственной мышкой серии G, в комплекте которой присутствует переходник с USB на PS/2. Ведь G5 работает уже на повышенной частоте USB, а G7 является беспроводной и принципиально не может быть подключена через «древний» разъем. Но это не мешает Logitech G1 оставаться любимым выбором «хардкорных» геймеров благодаря своей тщательно продуманной и весьма прочной конструкции.

## LOGITECH G5 LASER MOUSE

Если внешний вид G1 кроме как «гламурным» назвать сложно, то G5 – явно «боевая» мышь. Об этом красноречиво говорит ее потертая «как бы от частого использования» спинка с отчетливыми ржавыми пятнами. Примерно так и должен выглядеть старый верный рэйлган, уже много лет верой и правдой служащий киберспортсмену. Особая гордость производителя – отсутствие двух одинаковых рисунков. Вы можете быть уверены на 100%, что ваша мышь уникальна. Пластик, из которого отлит корпус, шероховат и гладок одновременно. Это звучит парадоксально, но попробую объяснить: конструкторам удалось подобрать настолько сбалансированное соотношение этих двух параметров, что Logitech G5, оставаясь гладкой на ощупь, не выскользнет из рук даже тех игроков, кто привык ежеминутно вытирать пот с ладоней. По тактильным ощущениям это близко к дорогой, хорошо выделанной коже – мышку так и тянет вертеть в руках или ласково гладить. Великолепие внешнего вида дополняет покрытый текстилем шнур с ферритным кольцом для пущей защиты от помех (и колесиков кресел) – мелочь, а приятно. Толщина шнура и его покрытие не дают ему самопроизвольно сворачиваться в кольца, мешая нашим движениям, что лично для меня является самой неприятной стороной мышей Razer, с их тонкими проводами. Основой мышей G5/G7 является новое сканирующее устройство, специально разработанное для Logitech компанией Aglient Technologies. Оно включает в себя набор линз, лазер для подсветки и новейший оптический сенсор, работающий с изображениями 30x30 точек и генерирующий 16-битный поток информации в 6.4 мегапикселя в секунду.

У каждого игрока имеется свое собственное понятие о «легкости» мышки, которое зависит от физиологических особенностей мышечной массы руки. Logitech предложила удобный выход из ситуации, который стал своеобразной изюминкой этой модели. Это уникальный «картридж», позволяющий без труда регулировать вес устройства. Он представляет собой пластиковую коробочку с ячейками, которые можно заполнять грузиками, поставляемыми в специальной коробочке. Всего в наборе их имеется 16 штук – восемь по 1.7 г и восемь по 4.5 г. Однако одновременно внутри мышки удается разместить не больше 8 таких элементов, а значит, утяжелять ее можно в пределах от 1.7 г до 35 г (плюс вес самого картриджа, составляющий 3 грамма).

Не менее интересной является и система «мгновенного» изменения точности позиционирования мыши, что резко меняет скорость перемещения курсора. По умолчанию установлены значения в 2000, 1200 и 800 точек на дюйм, но их можно изменить, зайдя в соответствующую закладку драйвера. Регулировка осуществляется прямо во время игры при помощи двух кнопок, расположенных сразу за колесиком (под большой палец). Одно нажатие, и вы уже не торопясь прицеливаетесь из снайперской винтовки. Если скорость все равно слишком велика, ее можно понизить еще на одну ступень. Повторное нажатие возвращает все в первоначальное состояние. Чтобы вы не запутались, рядом с кнопками расположен индикатор, показывающий текущее значение ускорения. Стоит вам освоиться с этой функцией, и вы поймете, насколько незаменимая это вещь в игре!

## LOGITECH G7 LASER CORDLESS MOUSE

Темно-зеленый пластик боков корпуса G7, загадочно искрящийся на свету, навевает мысли о Матрице. Форма топовой модели линейки G полностью копирует свою сестру под номером 5, которая в

### Тестовый стенд

| Тестовый стенд |
|---|
| Процессор: Intel Pentium 4 2.8 ГГц |
| Системная плата: Abit AI7, чипсет Intel i865PE |
| Видеокарта: Sapphire Radeon 9800 Pro 128 Mb DDR |
| Память: Samsung DDR SDRAM 2x512 Мбайт |
| Жесткий диск: Maxtor 6L200M0 200 Гбайт SATA |

### Мнение профессионалов

*Журнал Cybersport о Logitech G1 Optical Mouse*

Небольшие мыши всегда пользовались популярностью у геймеров. По форме G1 идентична уже снятой с производства модели Logitech MX300, но если поверхность MX300 была шероховатой, то у нашей испытуемой она абсолютно гладкая. Несмотря на это мышь отлично лежит в руке и не выскальзывает из вспотевшей ладони. Количество кнопок тоже осталось неизменным: две основные клавиши, которые стали лучше нажиматься, колесо прокрутки, традиционного для всех мышей от Logitech дизайна, и третья кнопка, для переключения между активными окнами. Во время игры ее использовать неудобно, а при работе в Windows – совсем наоборот. Максимально возможное ускорение, при котором мышка работает без сбоя, увеличилось с 10g до 15g. Да и на практике G1 показала себя гораздо лучше MX300. Сенсор отлично работает на «проблемных» поверхностях. Мы тестировали «грызуна» даже на полированном столе. Трехсотая модель на такой плоскости моментально начинала «глючить», а G1 справилась отлично! Из-за возросшего разрешения увеличилась и чувствительность устройства. В Q4 при использовании MX300 sensitivity мы обычно выставляли на «5». Для получения той же чувствительности с G1 пришлось установить значение «2.5». Отличный показатель, свидетельствующий о том, что в новинке установлен более «продвинутый» сенсор.

# ТЕСТИРОВАНИЕ МЫШЕЙ LOGITECH СЕРИИ G

АЛЕКСАНДР ФРОЛОВ



**LOGITECH G7 LASER CORDLESS**
**$90**



БОЕКОМПЛЕКТ В ПОЛНОЙ ГОТОВНОСТИ. СЛЕВА ВЫ ВИДИТЕ МИНИАТЮРНЫЙ ПРИЕМНИК, ВСТАВЛЯЮЩИЙСЯ В USB-СЛОТ РАРЯДНОГО УСТРОЙСТВА.

ЗАМЕНА АККУМУЛЯТОРА В LOGITECH G7 ЧЕМ-ТО ПОХОЖЕ НА ПЕРЕЗАРЯДКУ ОРУЖИЯ. ЕСЛИ НЕМНОГО ПОРАБОТАТЬ, НА ЭТО БУДЕТ УХОДИТЬ НЕ БОЛЕЕ 2-Х СЕКУНД.

свою очередь является «калькой» моделей MX510/MX518. Довольно-таки габаритное «тело» мыши опирается на три «лапки» – две большие и одну поменьше, которые обеспечивают плавность скольжения на всех пластиковых и тканых ковриков.

Чтобы придать игрокам большую уверенность в том, что беспроводная мышь способна в точности соответствовать их самым серьезным требованиям, в G7 были улучшены все основные параметры беспроводных манипуляторов. Теперь в ней используется передатчик на частоте 2.4 ГГц, а режим «засыпания» включается лишь через десять минут, так что вы можете быть уверены в быстроте реакции своей мыши даже лежа в засаде.

Мы ожидали, что «бесхвостая» мышь G7 окажется тяжелой. Однако ее вес лишь немногим превысил 100 грамм – даже со вставленным аккумулятором я бы ни за что не смог назвать ее тяжелой.

Как мы уже упоминали, корпуса мышей G5 и G7 практически полностью идентичны. Разъем, используемый у G5 под «весовой картридж», у беспроводной модели является слотом для литий-ионного аккумулятора, своей формой, размерами и количеством контактов напоминающего аналогичное устройство сотового телефона. Кстати, емкость его также соответствует потреблению современных мобилок – 600 мАч, чего должно хватить на 10 часов непрерывной игры. Состояние заряда показывает расположенный на корпусе индикатор. Есть в комплекте и запасной аккумулятор, а конструкция разъема позволит произвести замену буквально за пару секунд, что очень удобно во время захватывающей игры.

Зарядное устройство подключается в разъем USB и совмещено с однопортовым USB-удлинителем. Снизу на нем имеется переключатель normal/boost для зарядки аккумулятора в «обычном» или «быстром» режиме. Кстати, нелишне будет убедиться, достаточно ли мощный блок питания стоит у вас в компьютере, перед тем как переключать зарядное устройство в «ускоренный» режим, поскольку при этом оно потребляет в пять раз большую мощность. Впрочем, столь дорогая мышь вряд ли окажется в роли манипулятора бюджетного компьютера с БП мощностью ниже 350 Вт.

### Точки и дюймы

Что же означает этот полиграфический термин, когда речь идет о мышках, и почему это отражается на ее «скорости»? Основой оптической мыши является сенсор – сверхминиатюрная фотокамера с разрешением от 15x15 до 30x30 пикселей, делающая огромное количество снимков в секунду. Фотографирует она ту поверхность, по которой перемещается – коврик, стол, газету и так далее. Так как под мышкой темно, требуется подсветка, для чего используется светодиод или лазер. Преимущество последнего заключается в том, что он дает более четкое и яркое световое «пятно», позволяя делать более детальные и резкие снимки. Информация от сенсора попадает в микросхему, где все поступающие изображения сопоставляются, и таким образом определяется перемещение мыши. Чем выше скорость потока обработанных данных от микросхемы, тем более точно и плавно двигается курсор на экране. Таким образом, считается, что сенсор с разрешением 800 dpi дает точность движений мыши в «800 отсчетов на дюйм», то есть теоретически минимальный «понятный» для устройства сдвиг равен 1/800 дюйма, или около 0.03 мм. К скорости мыши это имеет самое прямое отношение – чем быстрее ваши движения, тем более «точным» должен быть сенсор, чтобы успеть вычислить перемещения манипулятора. Однако, чем выше выставленное разрешение, тем медленнее на практике будет перемещаться курсор. Зато точность, с которой он будет отслеживать каждый нюанс вашего движения, значительно возрастет. Например, при разрешении 2000 dpi перемещению Logitech G5 на 10 см будет соответствовать сдвиг курсора на какие-нибудь 5 см.

## ВЫВОДЫ

Наше обширное трехдневное тестирование в указанных выше FPS выявило закономерный, в общем-то, результат. Все мыши данной серии блестяще справляются с задачей точного следования за вашими действиями, подтверждая, что G в названии серии все-таки значит Game. Возможно, Logitech G1, обладающая более слабым сенсором предыдущего поколения, делает это на пределе своих ресурсов. Но факт остается фактом – технически все протестированные мыши «готовы к бою» в любых условиях, включая беспроводную модель G7 с ее быстрой перезарядкой аккумулятора. Жаль только, что система мгновенного изменения разрешения имеется только у Logitech G5. Уже после нескольких часов игры эта функция показалась мне настолько удобной, что стало обидно за поклонников небольших мышей, которые ее лишены. Кроме того, среди них имеется много левшей, предпочитающих девайс с симметричным корпусом. А из геймерской линейки Logitech этими свойствами обладает лишь довольно стандартная G1.

Что же, Logitech в очередной раз подтвердила звание производителя лучших компьютерных аксессуаров. Мыши Logitech G1, G5 и G7 выделяются даже среди других топовых изделий этого же производителя. Модели сделаны достаточно разными, чтобы соответствовать разным вкусам и потребностям – как простого пользователя, играющего лишь время от времени, так и профессионального геймера, у которого игра является работой, а иногда – и жизнью. Думаю, и вы легко найдете среди них мышь себе по вкусу! ■

# ЖЕЛЕЗО

Михаил Разумкин /razum@gameland.ru/

# Когда виртуальное становится реальным...

**А действительно, когда? Обычно все происходит с точностью до наоборот. Никого не удивляет, что при разработке очередной модели флайтстика инженеры часто берут за основу штурвал боевого самолета, о чем, естественно, не забывают упомянуть в описании к устройству. Но иногда случается и по-другому. Так, в объединенном конструкторском бюро «Русская Авионика» для управления некоторыми системами используют обычные «игровые» джойстики компании Saitek, причем без всяких конструкционных изменений...**

Как же получилось, что игровые манипуляторы используются в серьезной конструкторской фирме, имеющей прямое отношение к настоящей авиации? Ответ удалось получить, только попав в святая святых Российской авиации – ЛИИ имени Громова – институт, который по праву можно считать колыбелью отечественной авиационной промышленности. Первым нашим гидом стал инженер ОКБ «Русская Авионика» Вадим Ратинский. Он рассказал нам о том что, компьютерные системы управления полетом (джойстики) давно уже стали хорошим подспорьем в работе ОКБ. В перечень его разработок входят тренажеры для обучения летного состава и курсантов авиационных военных училищ, бортовое оборудование для самолетов, в том числе и военных, системы управления беспилотными летательными аппаратами. Главный вопрос: «Почему именно джойстик и именно Saitek X-52?». Вадим Ратинский рассказал, что они уже давно пользуются игровыми джойстиками и X-52 далеко не первый манипулятор, прошедший через руки инженеров и конструкторов ОКБ. Зачем изобретать велосипед, если все необходимое уже под рукой в готовом виде. Для реализации задач управления в некоторых проектах «Русской Авионики» нужны манипуляторы с несколькими аналоговыми осями, и флайтстик самое подходящее в этом плане устройство. Но не все модели пригодны для профессионального использования. Прежде чем решение было принято в пользу Saitek X-52, были протестированы более 2-х десятков подобных устройств, многие из которых хорошо известны поклонникам авиационных симуляторов.

Со слов одного из ведущих конструкторов ОКБ Сергея Михайловича Ростовского, их знакомство с джойстиками Saitek состоялось 3 года назад. Инженерам «Авионика» понравились надежность и качество работы манипуляторов, отсутствие таких недостатков, как люфт и нелинейность осей. Последние два года в основном использовались джойстики Saitek Cyborg EVO, которые долгое время сохраняют свои первоначальные параметры, имеют 10-разрядное разрешение (1024) по осям, а именно такие характеристики и требуются в разработках ОКБ. Cyborg EVO эксплуатируется на стендах по 6-8 часов ежедневно, имеет несколько тысяч часов наработки и при этом стабильно сохраняет свои параметры, не требуя никаких конструкционных изменений. Тренажеры, на которых используются джойстики Saitek, в основном предназначены для наземной подготовки личного состава летных подразделений и курсантов авиационных военных училищ. Обучение проходит следующим образом: обучаемый пилот находится в кабине тренажера, имитирующего настоящий самолет, а другие участники тренинга сидят за мониторами компьютеров, к которым подключены манипуляторы Saitek. Все вместе это называется «Многофункциональной информационно-обучающей системой летчиков». На ней отрабатываются полеты в паре или группе – тем самым имитируется обстановка реального воздушного боя. Перед кабиной главного тренажера находится большой экран, на который с помощью проектора выводится визуальная картинка. Пилоты, по очереди меняя друг друга, занимают место в кабине основного тренажера и за мониторами компьютеров.

Другая область применения флайтстиков Saitek в работе ОКБ – системы управления беспилотными летательными аппаратами. Сам комплекс имеет две основные составляющие: моторный планер, на котором испытывается электронное и механическое оборудование для дистанционного контроля ЛА (летательными аппаратами), и пульт управления, базирующийся на мобильной платформе. В качестве органа управления самолетом здесь используется Saitek X-52. Сигналы управления передаются по радиоканалу на борт, находящийся в воздухе. Там сигнал обрабатывается бортовыми электронными системами и поступает на исполнительные устройства. Поскольку российское законодательство не предусматривает полеты ЛА без пилота на борту, в кабине мотопланера во время испытаний находится летчик, который контролирует работу всех систем. Он берет управление на себя только в экстренных случаях. Под фюзеляжем планера расположена видеокамера, передающая изображение на землю. Оно проецируется на экран монитора пульта управления, и летчик, пилотирующий мотопланер с земли, осуществляет визуальный контроль за обстановкой в воздухе. На другой монитор (их установлено несколько) проецируется виртуальная 3D-модель полета и земной поверхности, и, даже при отказе канала передачи визуальной информации, летчик не теряет контроля над машиной. На мониторе также отображаются приборная панель и подробная карта местности, над которой протекает полет. Пульт управления оснащен двумя джойстиками. Saitek X-52 «рулит» самим ЛА, а X-45 отвечает за управление полезной нагрузкой планера. А это не что иное, как универсальная оптическая станция, работающая в нескольких режимах и позволяющая с большой высоты вести наблюдение за происходящим на земле и в воздухе. А режим теплового сканирования объектов делает возможной работу даже в темное время суток. Такая техника может использоваться как система визуального слежения за обстановкой на дорогах в городе, контроля пожарной безопасности, расширенного поиска и так далее. Возможности бортовой станции слежения позволяют с высоты 4-5 тысяч метров не только «вести» быстро передвигающийся наземный объект, но и до мельчайших подробностей изучить его, вплоть до прочтения символов на номерном знаке автомобиля. Все манипуляции и корректировки параметров наблюдения производятся джойстиком Saitek X-45.

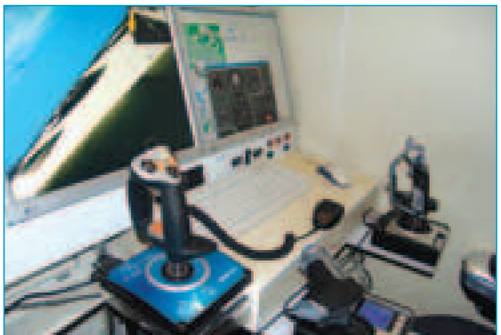
Редакция благодарит фирму «НФП Игалакс» (Saitek-Russia) за помощь в подготовке материала. А тем из вас, кто заинтересовался разработками ОКБ «Русская Авионика», предлагаем посмотреть небольшой ролик, который можно найти в разделе «Бонус» на диске к номеру. ■



Кокпит «большого» тренажера обучающего комплекса.



Планер, управляемый с земли игровыми манипуляторами.



Пульт управления с двумя флайтстиками Saitek.

Левандовский Юрий /voron@gameland.ru/

# Сводный тест наушников Beyerdynamic DTX700 и Creative CB2530





**Сегодня в нашем тесте сойдутся прошлое и будущее, не устаревающая классика и футуристическая новинка: проводные наушники от грандов портативного звука Beyerdynamic и беспроводные Bluetooth-наушники от амбициозной Creative. Стоит ли переплачивать вдвое за отсутствие проводов? Каково окажется качество звука? Битва начинается.**

| Тестовый стенд |
|---|
| **Звуковые карты:**<br>Creative Audigy 2<br>E-MU 1212m<br>Terratec Aureon Sky 5.1 |
| **Усилитель:**<br>Cayin MT-35 |
| **Игры:**<br>Half Life 2<br>The Elders Scrolls IV: Oblivion |
| **Музыка:**<br>The Gathering – How To Measure A Planet<br>65 Days of Static – 2005 One Time For All Time<br>Patricia Barber – Live: A Fortnight In France<br>Oomph – Glaubeliebetod<br>Amanda Rogers – Something Borrowed, Something Blue |

## BEYERDYNAMIC DTX700

Итак, первыми на ринге появляются новенькие наушники от Beyerdynamic из бюджетной серии DTX. Они обладают точно такой же конструкцией, как 800-я и 900-я модель, но при этом стоят в два раза дешевле и, что самое удивительное, выглядят более надежно. Те же круглые пластиковые чашки с велюровыми амбушюрами и кожаной теменной подушечкой в основании оголовья. Единственная разница – пластик, из которого изготовлены «семисотые», стал чуть-чуть более плотным, а сама сборка – более качественной. При этом наушники остались легкими, как пух, и очень удобными. Хотя по выдаваемому ими звуку они все же проигрывают более дорогим представителям этой серии. Он более резок, от него отдает «холодом», да и верха оказались немного размазанными. Если струнные инструменты, вроде скрипки или виолончели, воспринимаются как живые, то тарелки на ударных «размываются». А вот хорошая стереопанорама и локализация звуков никуда не пропали, да и акцентированный бас на месте. Одним словом, общее впечатление от звучания Beyerdynamic DTX700 сугубо положительное. А если вспомнить об их стоимости, то это, наверное, лучший звук, который вы сможете найти. Недостатки слышны лишь на очень дорогой аппаратуре, для компьютера же это просто отличный выбор. Легкие, удобные, совершенно не мешающие наушники, которые позволят вам не только полноценно насладиться играми и фильмами, но и по достоинству оценить любое музыкальное произведение.

## БЕСПРОВОДНЫЕ НАУШНИКИ CREATIVE CB2530

Отличные показатели и невысокая стоимость не смутили соперника. Перед нами интересная разработка от Creative – беспроводные Bluetooth-наушники. Главное их отличие от всех аналогичных продуктов на рынке – не столько способ передачи данных, сколько полная энергонезависимость. Вспомните, как работает большинство подобных устройств. Передатчик подключается к источнику сигнала и к электросети! После чего отсылает сигнал на наушники, которые оснащены приемником и блоком батарей. Выходит, вы зависите как от постоянно разряжающихся элементов питания внутри наушников, так и от напряжения в сети, к которой подключен передатчик. Creative CB2530 не требуют наличия свободной розетки. Благодаря переходу на Bluetooth-соединение, и приемник и передатчик питаются от маленьких AAA-батареек (две в первом и одна во втором). Это приводит к тому, что вы можете слушать музыку, находясь рядом с компьютером, или в дороге, подключив к обычному mp3-плееру. Причем, так как это наушники закрытого типа с кожаными амбушюрами, они очень хорошо блокируют внешние звуки. Поэтому вы не только избавлены от шнуров, за которые может зацепиться какой-нибудь неуклюжий пассажир в метро, но и защищены от грохота, им производимого. А применение таких технологий, как адаптивная смена частоты и режим коррекции ошибок, обеспечивают, в отличие от традиционных радионаушников, неискаженный и динамически полный звук. Теперь, отойдя на шесть метров от приемника, вы больше не будете ловить помехи от бытовых приборов, а сможете спокойно наслаждаться превосходным, тонально правильным звуком с хорошей серединой и напористыми басами. У наушников обнаружилась всего одна существенная проблема – одного комплекта батареек хватает лишь на шесть-семь часов. Но, один раз оценив удобство и качество Creative CB2530, менять их на что-то другое уже не хочется. Они красивые, удобные, довольно легкие, к тому же привлекающие внимание. А проблему питания легко решить покупкой аккумуляторов и зарядного устройства.

**Их поединок позволил установить, что беспроводные наушники перешагнули тот порог, когда доступные модели подходили не более чем для просмотра телепередач с их ужасным звучанием. Более того, теперь они на равных могут конкурировать с большими мониторными наушниками.**




## BEYERDYNAMIC DTX700

| | |
|---|---|
| + | Удобство. Полная мобильность. Качественный звук. |
| – | Малое время работы от одного комплекта батареек. Высокая цена. |




МИНИАТЮРНЫЙ ПРИЕМНИК CREATIVE CB2530 ПИТАЕТСЯ ВСЕГО ОТ ОДНОЙ БАТАРЕЙКИ ФОРМ-ФАКТОРА AAA. А BLUETOOTH-СОЕДИНЕНИЕ ПОЗВОЛИТ БЕЗ ПРОБЛЕМ НОСИТЬ ЕГО ВМЕСТЕ С ПЛЕЕРОМ ГДЕ-НИБУДЬ НА ДНЕ РЮКЗАКА.




## CREATIVE CB2530

| | |
|---|---|
| + | Отличное соотношение цена/качество. Хороший звук. Очень удобные. Легкие. |
| – | Звук резковат и не так хорош, как в старших наушниках этой же серии. Очень толстый провод. |

### Выводы:

Явных победителей в этом бою мы выявить не смогли. Обе модели выступили достойно, почти не уступая друг другу. Зато их поединок позволил установить, что беспроводные наушники перешагнули тот порог, когда доступные модели подходили не более чем для просмотра телепередач с их ужасным звучанием. Более того, теперь они на равных могут конкурировать с большими мониторными наушниками. А Bluetooth-технология, используемая в наушниках от Creative, помогла избавиться даже от такого недостатка, как энергозависимость. Вы можете не только подключать их к домашней мини-системе, компьютеру или усилителю, но и взять с собой в дорогу. При этом плеер может находиться хоть в багажнике машины, вы все равно будете наслаждаться отличным звуком без помех. Так что если вас не страшит полная разрядка батарей за шесть часов прослушивания, и вы готовы отдать сто долларов за наушники, не уступающие по качеству звука проводным собратьям, то Creative CB2530 – ваш выбор. Для более консервативных пользователей, которые хотят просто получить хороший звук дома и не беспокоить при этом своих близких, мы настоятельно рекомендуем присмотреться к новым Beyerdynamic DTX700, обладающим почти идеальным сочетанием цена/качество. При цене всего в пятьдесят долларов они выдают очень хороший звук, а главное – очень удобны и почти невесомы.

**Автор:**
**Василий Терентьев**
ragma@rambler.ru



«Время и место каждого Подвига определяется Судьбой. Но если не придет Герой, не будет и Подвига».

*Зурин Арктурос,*
*Подземный Король*

# Серия

…Гробница справа от входа также была пуста: только пыль, паутина по углам и высохшие кости в стенных нишах – семьи бедняков не могли позволить себе достойного погребения. Все богатства наверняка были там, в глубине гробницы, во тьме за десятками скользких каменных ступеней. Но спускаться туда совсем не хотелось. У выхода я с сомнением оглянулся в последний раз… и застыл, парализованный страхом. В кромешной темноте горели две небольшие красные точки – и сколько злобы было в этих нечеловеческих глазах! Рядом с двумя огоньками возник еще один, чуть побольше. Прежде чем я успел осознать его природу, полуметровая сфера ревущего пламени уже долетела до меня. «Чтоб…!» – ругательство пришлось заканчивать уже бесплотному духу. Последним, что я увидел перед тем как сознание померкло, был тихий танец снежинок над моим родным Вэйрестом…

## АКТ 1: МИР ДЛЯ ГЛАДИАТОРА

История появления на свет серии Elder Scrolls весьма курьезна. Ответственная за ее создание компания Bethesda Softworks была основана в 1986 году Кристофером Вивером – человеком, заслуживающим отдельного рассказа. Гениальный ученый, стоявший у истоков коммуникационных сетей, системы лазерной записи данных, интерфейса «человек-маши-



# Elder Scrolls

### Боевая система

**Развитие боевой системы в серии The Elder Scrolls шло от сложного к простому. Первая игра позволяла почувствовать все прелести настоящего контроля над оружием, что для того времени было очень редкой чертой в RPG. В Daggerfall боевая система осталась прежней, но не дружила с возможностью вертеть головой по сторонам. Для Morrowind дизайнеры придумали новую схему управления, в которой тип наносимого удара определялся курсорной клавишей, нажатой одновременно с кнопкой атаки. Она не давала прежней иллюзии фехтования и в целом была признана игроками неудачной. Боевая система The Elder Scrolls IV: Oblivion, хотя и следует по стопам предыдущей части, кажется нам гораздо более продуманной.**

на» и онлайновой дистрибуции товаров, Вивер отказался от многих перспективных предложений и руководящих должностей в крупнейших научных институтах США ради основания собственной компании. Получившая свое название от небольшого городка в штате Мэриленд, где располагался ее офис, Bethesda Softworks собиралась стать лидером в производстве программного обеспечения. Интерес Вивера к точным наукам сказался на политике компании – в 1986 году она выпустила Gridiron – первый в истории спортивный симулятор, базирующийся на реальной физической модели движения объектов. За ним последовала серия успешных спортивных игр, создаваемых для компании Electronic Arts, а в начале 90-х Bethesda получила лицензию на марку Terminator. Но хотя action был тогда самым перспективным жанром, Terminator: Rampage, вышедшая в 1991 году, была заклеймена «клоном Doom» и быстро забыта как прессой, так и игроками, несмотря на то что вышла за полтора месяца до легендарного FPS. Компании необходим был хит – самостоятельная, не построенная на чужой лицензии игра – и в 1992 году в дизайн-документах Bethesda Softworks впервые появилось слово «Arena».

Ключевой особенностью грядущей разработки должен был стать ближний бой. Никаких пистолетов и ракетниц – только холодное оружие: мечи, копья, секиры…. При этом сохранялся вид от первого лица, позволявший игроку почувствовать себя участником сражения, а мышь использовалась не для наведения оружия на цель, но для полноценного управления им. Зажав клавишу и прочертив мышью сложную фигуру по столу, геймер задавал прием, который выполнялся персонажем одновременно с отпусканием кнопки. Вес оружия влиял на скорость удара, лезвия мечей сталкивались в воздухе, короткие, быстрые выпады чередовались с широкими взмахами – настоящий симулятор фехтовальщика.

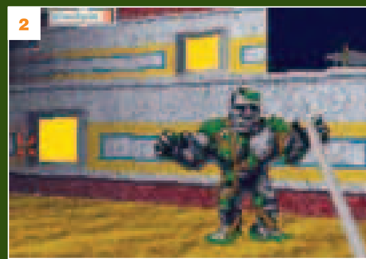
Вслед за боевой системой появился двигатель сюжета – гладиаторские бои в фэнтезийном мире, в котором могущественная человеческая империя посредством войн, дипломатии и интриг объединила все варварские народы гигантского континента под своим знаменем. В столице был возведен аналог земного Колизея – место, куда в поисках богатства и славы стекались лучшие бойцы со всего света. Игрок был волен создать воина, выбирая из множества классов и рас, после чего провести его через серию боев на провинциальных аренах к победе на главном турнире.

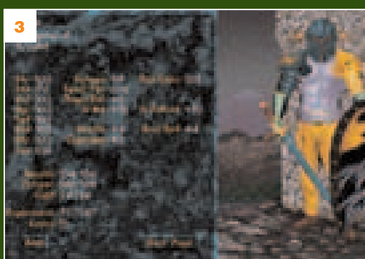
К счастью или нет, эта задумка так никогда и не увидела свет. Возможно, причиной тому были ограничения графического движка, который с легкостью держал в кадре большие пространства, но отказывался детально прорисовывать объекты при сильном приближении. А может, на определенном этапе разработки «хвост стал вилять собакой», и детальные описания игрового мира с полноценной географией, историей и религией перевесили изначальную задумку авторов. Так или иначе, проект превратился в ролевую игру с видом от первого лица. Такой The Elder Scrolls: Arena увидели игроки в 1994 году, когда она попала на прилавки магазинов.

Новый заголовок возник не случайно: игра стала первым эпизодом в цикле «Свитки Древних», события которого разворачивались в вымышленном мире Тамриэль, с невиданным до того качеством проработки. Он мог похвастаться тысячелетиями истории, его летописи велись от дня сотворения, смешивая в едином эпическом полотне деяния людей и богов. Зарождение цивилизаций и основание религиозных культов, построение империй и их падение, альянсы и предательства, вторжения и войны – настоящая вселенная, ни в чем не уступающая лучшим мирам из фэнтезийной литературы. За простой, но интригующей завязкой о придворном маге, который принял облик императора и заточил настоящего правителя в соседнем измерении, скрывалась история редкостного размаха. Уже ее одной, возможно, хватило бы для успеха, но The Elder Scrolls: Arena предлагала значительно больше.

И «больше» – ключевое слово, так как первая часть серии была и остается одной из самых огромных ролевых игр. Более 400 городов, около 2500 тысяч предметов, не поддавав-













И БЕЗ ТОГО ЭКЗОТИЧЕСКУЮ ВНЕШНОСТЬ ТЕМНЫЕ ЭЛЬФЫ ДОПОЛНЯЮТ ТАТУИРОВКАМИ И НЕВООБРАЗИМЫМИ ПРИЧЕСКАМИ.



шееся исчислению количество NPC. При этом все не сводилось к набору условных обозначений на карте – вы действительно могли дойти пешком из города в город, что означало многие часы ходьбы.
Сюжетная линия с легкостью отодвигалась на задний план: покинув первое подземелье, игрок оставался один на один с целым миром. Простая задача – поиск частей разбитого магом артефакта – не обнаруживала простого решения. Расспросы жителей в городах, да редкие сны, в которых нам являлся призрак погибшей волшебницы, – вот и все пути к финалу, оставленные авторами. В результате, большую часть игры занимало исследование окружающего мира. Для низкоуровневого персонажа источником опыта и денег были простейшие «почтовые» задания в городах – безопасные, но и не приносящие особой прибыли. Ночи приходилось коротать в гостиницах – выходить на улицу было слишком рискованно.
Лишь со временем возмужавший и накопивший денег на достойную экипировку игрок мог позволить себе выйти за пределы городов, сунуться в первые подземелья, а затем приниматься за выполнение основной сюжетной задачи. Простой и грешивший многочисленными самоповторами геймплей, тем не менее, затягивал и месяцами удерживал игроков у экранов. Неслучайно часть испробованных в «Арене» решений легла в основу дизайна первых MMORPG.
Не меньше интересных деталей содержала и местная ролевая система. Выбранные при создании героя раса и класс определяли не только характеристики персонажа (силу, ловкость, удачу и т.д.), но и набор доступных для ношения предметов экипировки, способности к использованию магии и некоторые «скрытые» черты, вроде устойчивости к холоду.
Но какие бы новые ощущения ни предлагала Arena игрокам, она отнюдь не была совершенной даже по меркам своего времени. Графический движок позволял наполнять сцену проработанными деталями (такими как кипящие на огне котлы в местных тавернах или цветные витражи храмовых окон, отражавшиеся в лужах на земле), но в целом он выдавал картинку менее красивую и четкую, чем в играх-конкурентах.
Метод случайного создания большей части игрового содержания вносил необходимое разнообразие, но через некоторое время многие детали, будь то задания, получаемые от NPC, или обстановка и расположение комнат в подземельях, начинали повторяться.
Самым же большим недостатком Arena было огромное количество разнообразных программных ошибок, насыщавших код игры. Разработчики лишь разводили руками в ответ на проклятия пользователей. «Программу такого размера просто невозможно заставить работать без ошибок», – высказался руководитель проекта Джулиан Лефэй. Было выпущено несколько патчей, но в конце концов Bethesda переключилась на разработку других проектов, оставив The Elder Scrolls: Arena в довольно плачевном состоянии.

## АКТ 2: МИР ДЛЯ ЭСКАПИСТА

Впрочем, Bethesda Softworks многое можно было простить, ведь среди «других проектов» числилось и полноценное продолжение Arena. Позже было обнародовано и название новой игры: The Elder Scrolls II: Daggerfall. Второй том «Свитков Древних» обещал исправить все недостатки предшественницы и предс-

### Путеводитель по Тамриэлю: Расы и народности

**Представленная в играх серии The Elder Scrolls карта материка разбита на 10 областей, каждой из которых соответствует собственная раса или народность. Самая многочисленная, как водится, людская: на континенте Тамриэля уживаются смуглые и воинственные Redguards, могучие и выносливые северяне Nords и интеллектуалы Bretons. А в Morrowind начали выделять в качестве отдельной национальности жителей Кайродила – центральной провинции Империи. Разновидностей эльфов чуть меньше: темнокожие и красноглазые Dunmer (они же «темные эльфы»), Bosmer («лесные эльфы», известные своей ловкостью и хитростью) и Altmer («высокие эльфы», прирожденные маги).**
**Вымершую расу Dwemer, оставившую после себя множество высокотехнологичных артефактов и превосходного оружия и доспехов, народы империи называют также Dwarves, что с английского переводится как «гномы». Но корень «мер» обозначает в эльфийском языке собственно «эльф», и на самом деле исчезнувшие без следа искусные инженеры были подвидом ушастых. Такой вот лингвистический казус.**
**Еще три расы считаются «варварскими» или «звериными». К «зверям» относят орков (вопреки традиции, отнюдь не столь глупую, и обладающую собственным кодексом чести расу), хаджитов (полулюдей-полукошек, хотя соотношение человеческого и звериного очень сильно варьируется у различных народностей хаджитов) и аргониан (земноводных полулюдей-полурептилий, обитающих в ядовитых болотах).**

тавить на суд игроков самый продуманный и живой мир из когда-либо воплощенных в компьютерной игре. Разумеется, столь смелые замыслы сказались на сроках разработки: дата выхода переносилась несчетное количество раз, концепцию перетрясали сверху донизу, команда разработчиков разрослась, по крайней мере, вдвое, а ее костяк изменился более чем наполовину. В итоге, в 1996 году Bethesda Softworks просто выпустила игру в том состоянии, в котором она была, и… сорвала банк. Успех Daggerfall был оглушительным, ее до сих пор считают одной из лучших ролевых игр на PC.

В чем секрет успеха? Хотя в The Elder Scrolls II: Daggerfall была представлена уже не вся империя Тамриэль, а лишь ее часть вокруг залива Иллиак, детализация игры возросла соразмерно уменьшению игрового пространства: свыше 15 000 городов, деревень, поселений, катакомб и других открытых для посещения мест. Выбравшись из первого подземелья (в «лучших» традициях Arena это было не так-то легко) и оглядевшись по сторонам, вы понимали, что не знаете, что делать дальше… и вам это нравится. Но Daggerfall была не просто больше и насыщеннее предшественницы, она предлагала значительно более разносторонний игровой опыт.

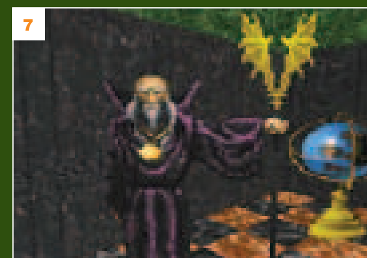
Мир был разделен на 47 провинций, причем для завершения игры требовалось посетить не более восьми. Политические отношения между королевствами не были жестко прописаны, они изменялись в реальном времени, в том числе и в результате действий игрока, вольного выполнять задания любой из сторон. К тому же, местные правители больше не были единственным источником высокоуровневых квестов – социальная жизнь значительно усложнилась благодаря введению в игру многочисленных гильдий и религиозных культов.

Можно было присоединиться к любой организации, хотя условия вступления различались подчас кардинальным образом: рыцари требовали наличия у игрока определенной репутации в благородном сословии, а таинственное Темное Братство приглашало только персонажей, по своей воле совершивших несколько убийств мирных жителей. Прием в члены означал доступ к особому набору квестов и привилегий. Выполнение заданий приводило к улучшению репутации и ранга в гильдии, что, в свою очередь, означало новые квесты, большие вознаграждения и еще более «особые» привилегии – однажды попав в эту реку, выходить из нее уже не хотелось.

И это далеко не все – возможности игрока в этом мире казались безграничными. Можно было купить себе дом, ездить на лошади или обзавестись кораблем. Стать главой любимой гильдии или, заразившись соответствующей болезнью, превратиться в оборотня или вампира. Приобрести титул и поместье или стать разбойником с большой дороги. А то и маньяком-убийцей, за которым охотится городская стража во всех королевствах. Занятий было настолько много, что большинство игроков со временем даже не вспоминали о наличии какой-то там сюжетной линии – слишком уж трудно было не потерять ниточку повествования в этом бурном, изменчивом мире.

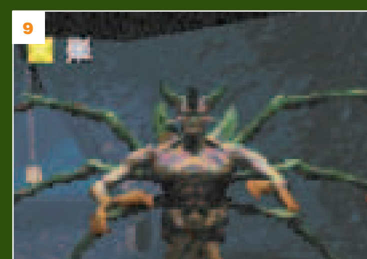
Графика претерпела множество заметных улучшений – Daggerfall строился на новой версии движка Xngine, уже опробованного в проектах серии Terminator. Самыми заметными улучшениями стали возможность обзора по вертикали и плавная смена времен года – зимой выпадал снег, причем он не просто кружил в воздухе, а оставался лежать на земле и крышах домов.

Заметным улучшениям подверглась и ролевая система – теперь она основывалась не столько на характеристиках, сколько на умениях персонажей. Дизайнеры отказались от абстрактного понятия «опыта», заменив его прогрессом в отдельных умениях. У каждого класса в игре были «первичные» и «вторичные» умения, которые изначально имели более высокое значение и прогрессировали быстрее, чем остальные. Для того чтобы умение выросло, его нужно было тренировать путем использования в игре – нельзя было развить навыки красноречия, убивая монстров в глубоких подземельях. Совокупный рост «первичных» и «вторичных» умений приводил к повышению уровня персонажа, что означало улучшение его здоровья и возможность вложить несколько очков в силу, выносливость… При этом характеристики с высоким значением имели свойство самостоятельно повышаться с ростом уровня, а с низким – столь же неуклонно снижались. К примеру, бард повы-



















## Подписи:

1 | СТОЛКНУТЬСЯ НА УЛИЦЕ С КРЫСОЙ – САМОЕ МАЛОЕ, ЧТО МОЖЕТ СЛУЧИТЬСЯ С ВАМИ НОЧЬЮ…
2 | …ВЕДЬ ЗА УГЛОМ МОЖЕТ ОЖИДАТЬ ЭТО.
3 | ВОЗМОЖНО, УМ – НЕ САМОЕ СИЛЬНОЕ ЕГО МЕСТО. ВОЗМОЖНО, ВАМ НЕ СТОИТ РАССКАЗЫТЬ ЕМУ ОБ ЭТОМ.
4 | ВОТ В ТАКИЕ МОМЕНТЫ ОСОБЕННО ЖАЛЕЕШЬ О НИЗКОМ КАЧЕСТВЕ КАРТИНКИ.
5 | - 10 | В ПУТЕШЕСТВИЯХ ПО ЗЕМЛЯМ DAGGERFALL ВЫ ВСТРЕЧАЛИ САМЫХ РАЗНООБРАЗНЫХ ПЕРСОНАЖЕЙ.
11 | ВОТ ЧТО ДЕЛАЕТ С ДОВОЛЬНО МИЛОЙ ДЕВУШКОЙ…
12 | …ПРЕВРАЩЕНИЕ В ВАМПИРА.
13 | НА ОСТРОВЕ ТЕМНЫХ ЭЛЬФОВ ВОДИТСЯ ВЕСЬМА ЭКЗОТИЧЕСКАЯ ФАУНА.
14 | В MORROWIND БЫЛИ ОТЛИЧНЫЕ ПОГОДНЫЕ ЭФФЕКТЫ.
15 | И ОРИГИНАЛЬНАЯ АРХИТЕКТУРА.

## Герой должен сидеть в тюрьме!

**Неоднократно подмеченная как игроками, так и самими разработчиками закономерность – главный герой в играх серии The Elder Scrolls всегда начинал свою карьеру в качестве заключенного (Oblivion – не исключение). Причины помещения игрока в камеру не разглашались никогда. И только в Daggerfall «заключение» было фигуральным выражением – герой, переживший кораблекрушение, оказывался заперт обломками корабля в прибрежной пещере.**

## Путеводитель по Тамриэлю: Религиозные верования и праздники

**Каждая раса на континенте имеет собственную религию. В одних случаях, к примеру у хаджитов и аргониан, это простейшие первобытные культы, с легкостью вытесняемые со временем более развитыми религиозными верованиями центральных провинций. В других, например у данмеров, существует развитая религиозная система политеистического типа, с которой вынуждены мириться другие расы. Центральной же религией Тамриэля является «Культ Девяти», называемый также «Имперский культ», так как он является официальной религией Империи. В Daggerfall мы встречаем его в виде разрозненных культов Восьми Святых, каждый из которых имеет собственные храмы на территории Империи. В Morrowind мы узнаем о причислении к лику Святых императора Тайбера Септима и о формировании единого культа, в котором всем богам поклоняются в равной мере. Путаница в определениях Святого и бога неслучайна – большинство религий Тамриэля основаны либо могущественными демонами (Даэдра и Аэдра), либо реальными людьми, которые, несмотря на обладание огромной магической силой и уникальный общественный статус, не имели ничего общего с реальными создателями этого мира.**

**Что касается праздников, то большинство из них носит религиозный характер. Некоторые празднуются лишь в отдельных районах Империи, другие же – на всей ее территории. У каждого праздника есть своя специфика, что было подробно отражено в двух первых частях серии. К примеру, при наступлении местного аналога Хэллоуина выходить на улицы по ночам действительно опасно, так как они заполняются настоящей нечистью, а в день ежегодного пересчета налогов в тавернах всей Империи пиво подают бесплатно.**

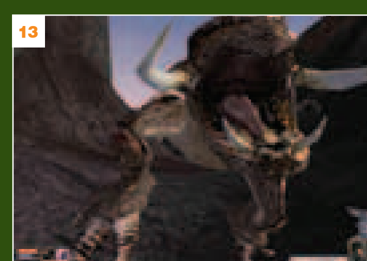
шал уровень только путем беспрестанного общения с другими персонажами, а его сила и ловкость с ростом уровня постепенно уменьшались, отражая сидячий образ жизни и годы, проведенные в тавернах. Приятнее всего, конечно, было создать свой класс, причем его «крутость» напрямую влияла на сложность игры. Но и здесь была лазейка: плюсы типа иммунитета к болезням уравновешивались такими недостатками, как невозможность носить кожаную броню или восстановление здоровья только в подземельях. Набрать «вкусных» плюшек и обойтись при этом малой кровью – увлекательная головоломка, не уступающая по интересности самой игре.
Daggerfall была невероятно затягивающей игрой, но ее преследовало родовое проклятье серии – баги. Версию, попавшую в магазины, было просто невозможно пройти до конца, и это было только началом длиннющего списка ошибок и недоработок. Поклонники ласково окрестили игру «Баггерфолом», так как на полное исправление ошибок уже никто особо и не надеялся. Даже после серии патчей Daggerfall мог похвастаться дублирующимися квестовыми предметами, не желающими открываться дверями, застревающими в стенах персонажами и множеством других, не менее «приятных» черт.
Размеры и сложность мира, открытость для исследования и предоставляемая свобода действий отпугнули, возможно, не меньше игроков, чем привлекли. Игра предлагала слишком мало информации о последствиях принятых решений, позволяя совершать самоубийственные поступки (к примеру, заходить в зоны, где обитали монстры, многократно превосходящие уровнем). А гигантские многоуровневые лабиринты подземелий стали ночным кошмаром многих игроков.

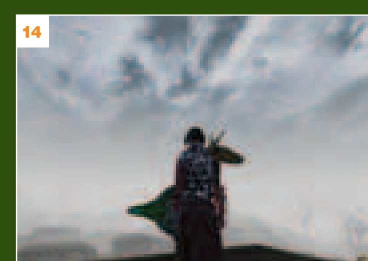
## ИНТЕРЛЮДИЯ

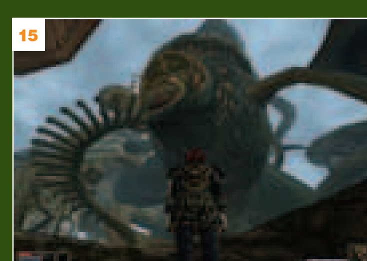
Daggerfall заняла свое место в истории компьютерных игр, а команда разработчиков уже готовилась к новым свершениям. Было ясно, что продолжение невозможно делать прежними методами – требовалась новая технологическая основа и свежий подход к дизайну. Оказавшись в условиях, когда до выпуска третьей части оставались еще годы, а интерес игроков к сериалу начал постепенно угасать, Bethesda Softworks пошла на создание побочных проектов. Первым таким ответвлением стала The Elder Scrolls Legends: Battlespire, выпущенная в 1997 году на последней модификации Xngine. Сюжет начинался с вторжения армии Даэдр (местных демонов) в древний тренировочный комплекс Имперских боевых магов – Battlespire. Игрок оказывался в роли новичка, попавшего в цитадель для прохождения последнего испытания. По сути, вся игра была огромным, тщательно проработанным подземельем, в котором действовали все законы Daggerfall – от создания и развития персонажа до общения с NPC. Вот только конструкторы предметов и заклинаний, гильдии и свобода действий остались в Тамриэле, в результате чего Battlespire оказалась где-то посередине между классической RPG и action, не придясь по вкусу поклонникам обоих жанров. Игру не спас даже мультиплеер, позволяющий проходить сюжетную линию совместно.
Вторая попытка под названием The Elder Scrolls Adventures: Redguard была призвана вывести Bethesda на рынок приключенческих игр. Полностью избавившись от ролевых элементов (сохранились лишь диалоги и постепенное улучшение оружия), Redguard стала некой смесью классической adventure (многочисленные задачи на сообразительность и разговоры с NPC) и action в духе Tomb Raider (акробатические трюки и фехтование). Получилась качественная игра с интересным сюжетом, но вышла она в неудачное время без должной рекламной поддержки, и ее попросту проигнорировали.
Только в 2003 году Bethesda Softworks удалось создать популярное ответвление от основной серии. Целевой платформой были выбраны мобильные телефоны, для которых был выпущен первый проект в серии The Elder Scrolls: Travels – Stormhold. За ним последовали The Elder Scrolls Travels: Shadowkey для платформы N-Gage от Nokia и The Elder Scrolls Travels: Dawnstar – снова для мобильных телефонов. Являясь по сути простенькими hack&slash с приятной графикой, все проекты отлично продались, так что продолжение этой серии, скорее всего, не заставит себя ждать.

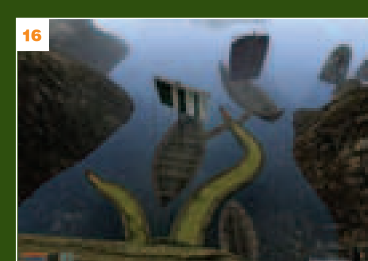
## АКТ 3: МИР ДЛЯ ХУДОЖНИКА

После неудач с Battlespire и Redguard разработчики наконец объявили о готовящейся третьей главе «Свитков Древних». Чуть позже прозвучало название новой игры – The Elder Scrolls III: Morrowind. Ска-

13


14


15


16



ИЗНАЧАЛЬНО АРГОНИАН НЕ ХОТЕЛИ ВКЛЮЧАТЬ В СПИСОК ИГРАБЕЛЬНЫХ РАС MORROWIND, ПОТОМУ ЧТО У ТЕМНЫХ ЭЛЬФОВ ОНИ ХОДЯТ В РАБАХ. ИГРОКИ НАСТОЯЛИ НА СВОЕМ.

### Путеводитель по Тамриэлю: Языки, письменность и литература

**В The Elder Scrolls Chapter II: Daggerfall среди навыков персонажа была группа лингвистических умений, отвечающих за знание тех или иных языков. Все население Империи, в соответствии с общеобразовательной программой, разговаривает на имперском языке, но знание национального языка той или иной народности помогало повысить свою репутацию в глазах собеседника, а знание более редких языков могло помочь выйти живым из конфликтов с «условно разумными» существами вроде гоблинов или фей.**
**С письменностью дела обстояли проще – все, написанное в многочисленных книгах и дневниках, персонаж понимал автоматически (благодаря чему все эти надписи появлялись на английском языке). Даэдрическая символика встречалась только в магических книгах и никогда не переводилась (знание этих рун считалось частью общих познаний персонажа в области магии). Литературное творчество в Тамриэле достаточно развито для того, чтобы помимо исторических хроник и религиозных преданий в нем появилась разнообразная художественная литература, предназначенная только для развлечения читателя (а в Oblivion мы узнаем и о существовании периодической прессы). Многочисленные книги, встречающиеся по ходу игры, быстро стали визитной карточкой серии – некоторые из них не только развлекали игрока, но и повышали отдельные умения.**

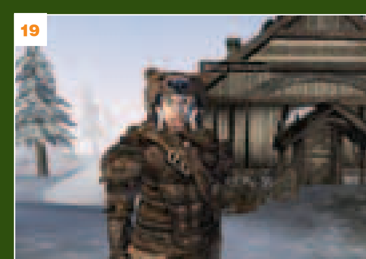
зать, что разработка продолжения была долгой, – значит погрешить против истины. Она была невероятно долгой. «Я думал, мы не выпустим эту игру никогда», – признался потом один из ведущих дизайнеров игры Тод Говард.
Morrowind произвела настоящий фурор еще за два года до своего выхода, когда в Интернет просочились неземной красоты скриншоты. Графика на них выглядела невероятной, и последующая задержка выхода игры, казалось, предназначалась лишь для того, чтобы позволить персональным компьютерам вырасти до того уровня, который был необходим для комфортной игры. Даже 1 мая 2002 года, в момент появления на прилавках, Morrowind все еще ошеломляла. Дизайнеры учли замечания игроков, которых не устраивали однотипные города в предыдущих играх серии, – каждый уголок новой игры был сделан вручную.
Имперские поселения демонстрировали классическую средневековую архитектуру, в то время как дома различных эльфийских кланов строились из глины, панцирей гигантских насекомых или выращивались как огромные грибы. Однако за роскошную графику пришлось расплачиваться не только системными требованиями, сравнимыми с высокобюджетным FPS, но и значительно уменьшившимся игровым миром. Для исследования доступна была лишь часть темноэльфийской провинции Морроуинд – остров Вварфенделл, что означало в десятки раз меньшее пространство по сравнению с Daggerfall. И хотя тщательная проработка игрового мира была призвана компенсировать «местечковость», ветераны испытывали клаустрофобию.
Другие изменения в дизайне игры также оказались довольно спорными. Часто весьма логичные и удобные нововведения приводили к потере других элементов. К примеру, золото ничего не весило, что позволяло игроку носить с собой любые суммы. Но в результате из игры пропали банки и инвестиции. Исчезли лошади (под предлогом того, что у темных эльфов они считались деликатесом). Нельзя было покупать дома, сократилось количество организаций, в которые можно было вступить. Сюжетную линию, чтобы сделать ее более прозрачной, привязали к карьере в гильдии Клинков – личных агентов императора Тамриэля. Нельзя было носить оружие в обеих руках, большую часть умений выкинули, равно как достоинства и недостатки персонажа – боевая и ролевая система серьезно упростились. Пропала «обнаженка», будь то возможность ходить голышом или встречать персонажей, проповедующих столь же аскетичный дресс-код – новый уровень графики диктовал новые правила цензуры. Большинство «взрослых» тем тщательно завуалировали (цензуре подверглись даже многочисленные книги, встречающиеся в игре).
Список запретов можно было бы продолжать еще долго, если бы не один большой козырь, остававшийся в рукаве у The Elder Scrolls: Morrowind. А именно, TES Construction Set – один из самых успешных игровых редакторов. Благодаря сочетанию богатых возможностей с удобным интерфейсом он стремительно набрал популярность у фанатов, желающих подкорректировать что-либо в любимой игре. Так началось движение «моддинга», на годы продлившее срок жизни третьего эпизода «Свитков Древних». Со временем оно приобрело невероятный размах – пользователи создали десятки тысяч неофициальных дополнений, полностью преображающих оригинальную Morrowind.
Начиная от отдельных предметов гардероба и небольших квестов и заканчивая гигантскими (размером не уступающими оригинальной игре) локациями и фундаментальными нововведениями (вроде переработанной боевой системы, позволяющей выполнять специальные удары и «комбо») – в архивах любительских «модов» (больше известных как «плагины») найдется все. Не все они создавались с единым уровнем качества, многие конфликтуют друг с другом, а некоторые способны запросто испортить удовольствие от игры, но общая картина, сложившаяся на сегодняшний день, потрясает. Если вы играете в Morrowind, не проходите мимо пользовательских модификаций – сами разработчики называют такой уровень внимания со стороны игроков «чудом».
Третья часть серии вышла в то время, когда успешный проект практически не обходится без официальных дополнений. В начале Bethesda выпустила несколько маленьких бесплатных «плагинов», демонстрирующих возможности TES Construction Set. Они добавляли как всякую мелочовку, вроде насекомых, начинающих кружиться вокруг персонажа, если он заходил в болото, так и более заметные улучшения – новые доспехи из адаманта или квест, выполнение которого повышало удобство использования сети порталов.
Вскоре вышел первый add-on – The Elder Scrolls III: Tribunal, предлагавший игрокам продолжение основной сюжетной линии, разворачивающееся в древней эльфийской столице Мурнхолд. Запомнился он, впрочем, не сюжетными хитросплетениями или гигантскими подземельями, а улучшенным журналом, научившимся следить за выполняемыми или уже завершенными квестами, да расширившимися возможностями скриптового языка (что очень порадовало модостроителей).
Второе дополнение – The Elder Scrolls III: Bloodmoon предложило игрокам новую область для исследования (заселенный Нордами остров Солстхейм) и возможность превращения в оборотня (потерянную со времен Daggerfall и практически бесполезную, несмотря на свою атмосферность). Ценность дополнения была прежней – новые охотничьи угодья для игроков и новые возможности для модостроителей.

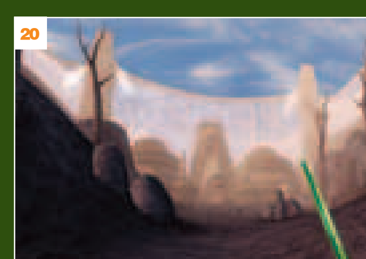
### Путеводитель по Тамриэлю: Занятия и ремесла

**Несмотря на то что на огромных просторах Империи процветают самые разнообразные виды ремесел, игроку позволялось заняться только некоторыми из них:**
**1) Чароплетство (Spellmaking) – издревле считалось привилегией специально обученных магов. Обратившись к такому специалисту в Гильдии Магов, вы могли составить любое заклинание из известных вам эффектов. Отдельно определялась зона действия заклинания, его длительность и мощь, причем ограничениями в данном случае были лишь способность персонажа использовать соответствующую магию (шанс срабатывания и стоимость в мане) и та сумма денег, которую игрок мог позволить себе уплатить чароплету.**
**2) Конструирование предметов (Item Making) состояло из двух процессов: собственно создания предметов (Crafting) и наложения на них чар (Enchanting). В Daggerfall игроку были доступны оба процесса одновременно, в Morrowind допускалось лишь зачаровывать предметы (самостоятельно или обратившись к специалисту). Создание предметов немногим отличалось от творения заклинаний: в начале определялся тип предмета и материал, а затем – накладываемые на него магические эффекты и условия их действия.**
**3) Алхимия – появившись в Daggerfall, это древнее ремесло продолжило свое победоносное шествие по играм серии. Относясь к магическим искусствам благодаря своей сложной и непредсказуемой природе, алхимия позволяла при помощи специальных приспособлений смешивать и перерабатывать ингредиенты, получая в результате зелья различной силы. С каждой новой серией данный процесс все упрощался, пока не пришел к схеме, использованной в Oblivion.**

17


18


19


20


## АКТ 4: МИР ДЛЯ… ВАС?

Коротко: он вышел. Четвертый том огромной саги. Его ждали четыре года, и два официальных дополнения к предыдущей игре лишь разожгли аппетит. Что получилось – читайте в нашем обзоре на странице 104. Переработанная ролевая система – повод для споров на многочисленных форумах. А перед вами – вся серия The Elder Scrolls: зубодробительные бои Arena, невероятные просторы Daggerfall, полностью настраиваемые на свой вкус красоты Morrowind и запредельное сияние новой звезды Oblivion. Выбирайте любую – благо, ту же Arena не так давно перевели в группу freeware. Ведь первая доза должна быть бесплатной? ■

**Подписи:**

16 | С ПОМОЩЬЮ ЛОДОК МОЖНО ПУТЕШЕСТВОВАТЬ ВОКРУГ ОСТРОВА.
17 | ОДИН ИЗ ЗНАМЕНИТЫХ БАГОВ MORROWIND – МЕСТНЫЕ КОНТЕЙНЕРЫ ИМЕЛИ СКВЕРНУЮ ПРИВЫЧКУ РЕГУЛЯРНО ОБНОВЛЯТЬ СВОЕ СОДЕРЖИМОЕ.
18 | ЗАСНЕЖЕННЫЕ ЗЕМЛИ НОРДОВ ВНОСИЛИ В МИР MORROWIND НЕОБХОДИМОЕ РАЗНООБРАЗИЕ…
19 | … ДА И ЛЕГКИЕ ДОСПЕХИ У НИХ ВЫГЛЯДЕЛИ ЗАМЕЧАТЕЛЬНО.
20 | ПРИЗРАЧНЫЙ ЗАСЛОН (GHOST-FENCE) ОКРУЖАЕТ КРАСНУЮ ГОРУ – ИСТОЧНИК БОЛЬШИНСТВА БОЛЕЗНЕЙ В ЗЕМЛЯХ ТЕМНЫХ ЭЛЬФОВ.

**Выпуск подготовил:**
**Игорь Сонин**
zontique@gameland.ru

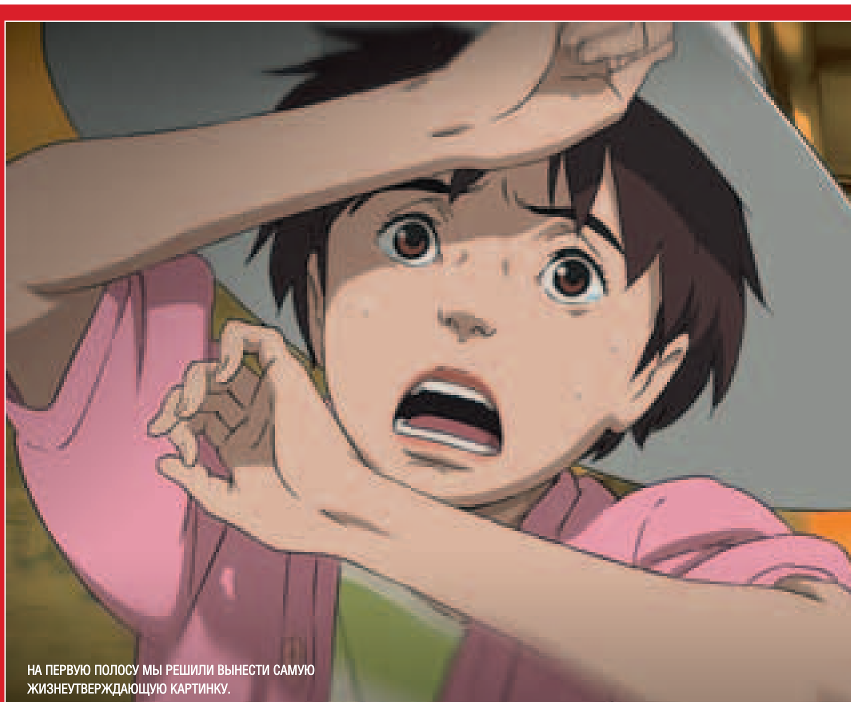



■ **Аниме: Агент паранойи (Paranoia Agent)** ■ **Режиссер: Сатоси Кон, 2004** ■ **Студия: Madhouse** ■ **Издатель: MC Entertainment** ■ **Наш рейтинг:** ★★★★★

Художник Такаси Мураками, сорокалетний владелец студии Hiropon Factory в пригороде Токио, с удовольствием поделится с вами своими взглядами на жизнь. «Двадцать четыре часа в сутки СМИ вдалбливают японцам надуманные ценности. Потребительскую культуру всегда интересовало и будет интересовать одно и то же, в ней нет места эволюции. В девяностых никто не задумывался о себе, все поклонялись консюмеризму. Теперь этому приходит конец, люди начинают думать по-новому. Они пронзают разумом потребительское общество и останавливаются, спрашивая себя: «В чем смысл жизни?»

Такаси Мураками – один из основателей бунтарского стиля superflat. Сущность явления superflat объяснить не проще, чем сущность постмодернизма. Superflat – это манифест первого поколения отаку, которые видели рождение аниме и манги, выросли бок о бок с современной поп-культурой, переболели ей и делают следующий шаг, шаг от «иллюстрации» к «картине». Художники, принадлежащие к движению superflat, в своих работах дружески подтрунивают над нелюдимыми отаку, над пустым существованием большого города, над профессиональными заболеваниями: комплексами «лоликоном» и «нидзиконом» (страстью к маленьким и рисованным девочкам соответственно). А историю словечка superflat его создатель объясняет, привлекая неожиданные ассоциации из мира видеоигр: «На самом деле, в японской школе рисования нет третьего измерения, которое бросается в глаза в заграничных рисунках. Японцам словно важно само ощущение «плоскости». Даже когда Nintendo делает игры в 3D, у них получается совсем не то, что у гайдзинов. Сравните американский Mortal Kombat и японский Virtua Fighter – совсем разные вещи».

Художник Такаси Мураками никогда не работал вместе с режиссером Сатоси Коном, создателем полнометражных фильмов «Истинная грусть»,

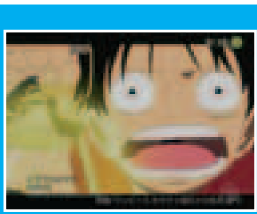
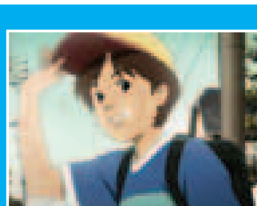
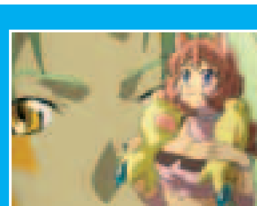
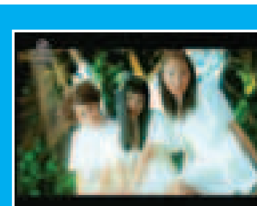

НА ПЕРВУЮ ПОЛОСУ МЫ РЕШИЛИ ВЫНЕСТИ САМУЮ ЖИЗНЕУТВЕРЖДАЮЩУЮ КАРТИНКУ.

## SUPERFLAT ТАКАСИ МУРАКАМИ В КАРТИНКАХ



НОВОЕ НАПРАВЛЕНИЕ В СОВРЕМЕННОМ ИСКУССТВЕ? ТАКАСИ МУРАКАМИ ЧЕСТНО ПРИЗНАЕТСЯ, ЧТО ПРИДУМАЛ СВОЙ СТИЛЬ В ПЕРВУЮ ОЧЕРЕДЬ, ЧТОБЫ ЗАРАБОТАТЬ ПОБОЛЬШЕ ДЕНЕГ. А ФИЛОСОФСКИЕ ХУХРЫ-МУХРЫ – ДЕЛО ДЕСЯТОЕ.

## АНИМЕ-БОНУСЫ ДЛЯ ЧИТАТЕЛЕЙ «БАНЗАЙ!». СТАТЬИ В ЖУРНАЛЕ – ТОЛЬКО ЧАСТЬ НАШЕЙ РУБРИКИ!

На DVD к этому номеру журнала вы найдете официальный анимационный клип на песню Sayaendou группы News, которая звучит в седьмом, самом свежем полнометражном фильме по One Piece; российский трейлер сериала «Агент паранойи»; опенинг новенького телесериала .hack//Roots; музыкальный клип на композицию Dreams Come True корейской поп-группы S.E.S.

«Актрисы тысячелетия», «Однажды в Токио» и телесериала «Агент паранойи», но их объединяет общий взгляд на современную японскую поп-культуру. Они устали от жизни, от круговорота манги про маленьких девочек и аниме про большие груди, они ищут способ сделать что-то, достойное называться искусством. В стране тем временем все как всегда: балом правят сериалы о смазливых красотках, которые пилотируют крылатые машины, работающие на лесбийской энергии (это не преувеличение; такой сериал действительно есть, он называется Simoun и демонстрируется на TV Tokyo с третьего апреля этого года). Сатоси Кон отрицает мирскую суету. Его последнее детище, телесериал «Агент паранойи», посчитали неподходящим для общественного телевидения и в конечном итоге демонстрировали со спутника поздно ночью (последнее, однако, не является объективным признаком «кино не для всех»: многие совершенно безобидные аниме идут на ТВ после полуночи). По первым же минутам видно, что режиссер набил руку на полнометражных фильмах: умный, мастерски нарисованный и отлично анимированный «Агент паранойи» мог бы запросто встать в один ряд прочими картинами



ПОМНИТЕ, В НАЧАЛЕ «БОЙЦОВСКОГО КЛУБА» НА НЕКОТОРЫХ КАДРАХ ТОЖЕ ПРОСКАКИВАЛ «ЛИШНИЙ» ПЕРСОНАЖ?

## SUPER ShortNews Turbo EX EDITION

Весна – пора выставок и фестивалей. К сожалению, почтовый голубь задержался в пути, и мы не успели предупредить вас о том, что в Киеве с 12 по 19 апреля энтузиасты из «международного клуба Crystal Power» провели первый городской аниме-фестиваль в кинотеатре «Жовтень». За показы стоит благодарить MC Entertainment; в программу вошли многие фильмы и сериалы, изданные этой компанией, например, «Спригган», «Почти человек», «D: Жажда крови», «Рубаки», «Приключения Джинга» и другие. Подробности – на сайте клуба http://crystalpower.org.

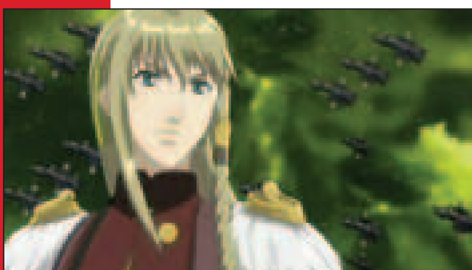



А в те дни, когда этот номер появится в продаже (с 28 апреля по 1 мая), состоится Шестой ежевесенний всероссийский воронежский фестиваль японской анимации. В программе – «За облаками» Макото Синкая, полнометражная CG-лента «Енна в уединенной крепости», «Ходячий замок» Хаяо Миядзаки, «Яблочное зернышко» (Appleseed) Синдзи Арамаки, хит советского кинопроката – «Летающий корабль-призрак» Хироси Икеды (1960 года производства!) и многие другие интереснейшие ленты. В дни фестиваля в Воронеже также пройдут конференции и мастер-классы на связанные с аниме темы. Билеты куплены, чемоданы упакованы. Наш фотокорреспондент отправляется на косплей-шоу, которое, говорят, в этом году опять будет единственным и неповторимым. Официальный сайт фестиваля – http://festival.otaku.ru; специальный репортаж рубрики «Банзай!» – в следующем номере.



## Super ShortNews Turbo EX Edition

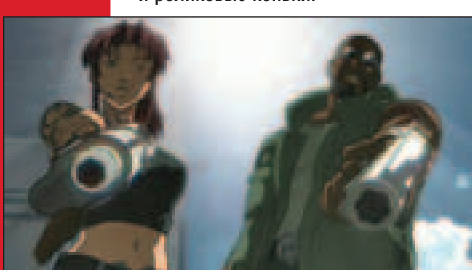
Апрель, апрель, на дворе звенят новые аниме-сериалы. Вот наш не претендующий на полноту мини-дайджест:



Garasu no Kantai – история космической революционерки, ее заклятого врага и верного друга.



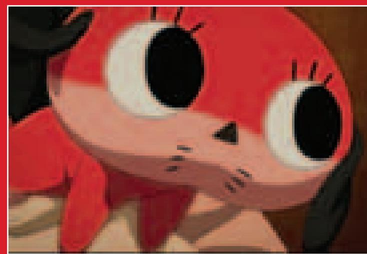
Air Gear – экранизация знаменитой манги художника Oh! Great. Про *очень* красивых девушек и роликовые коньки.

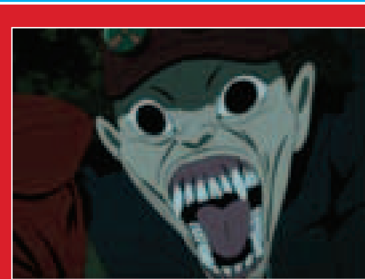


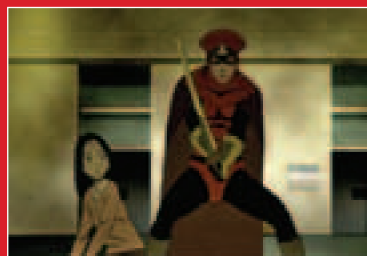
Black Lagoon – байка из жизни пиратов двадцать первого века. В числе героев фигурирует госпожа Балалайка, глава преступного синдиката «Гостиница Москва».



Gun Musashi – самурайское аниме по манге художника Monkey Punch, создателя «Люпена Третьего». Смотреть невозможно: сработано на уровне школьной самодеятельности.









мастера или мозгоправскими опусами Мамору Осии (автора двух частей «Призрака в доспехах»). Это аниме – дань режиссера движению superflat. «Агент паранойи» начинается как бытовой сериал, но скоро вырывается за рамки обычной японской анимации, рвет сюжетную линию, несколько раз меняет стиль изображения героев и заставляет зрителя задуматься об общечеловеческих ценностях.

Над каждым эпизодом «Агента» работала своя команда: Сатоси Кон сознательно разделил производство почти не связанных между собой историй, а сам курировал создание сериала как единого целого. Закономерный результат: каждый новый эпизод смотрится свежо и необычно. Стержневые персонажи – пара полицейских, которые расследуют дело о случайных нападениях на совсем, казалось бы, непохожих друг на друга людей. Все жертвы так описывают нападавшего: это школьник на роликовых коньках, в кепке и с бейсбольной битой; характер преступления всегда один и тот же: преступник догоняет жертву, наносит удар и скрывается с места происшествия. Совсем скоро служители закона вынуждены задаться вопросом «а был ли мальчик?» – показания жертв противоречивы, свидетели отсутствуют, и уличное хулиганство для многих оборачивается счастливым избавлением от ежедневной жизни (к слову, критики считают, что золотая бита символизирует подлинные чувства, прикосновение которых избавляет от надуманных тревог современного существования). Пытаясь нащупать грань между вымыслом и реальностью, раскрыть преступления и разгадать тайну «парня с битой», полицейские начинают замечать за собой признаки паранойи, и, в конце концов, становятся свидетелями (реального или вымышленного?) разрушения Токио.

Финал каждого эпизода можно трактовать десятками способов, искать скрытый смысл в именах персонажей или в поведении ожившей плюшевой игрушки. Что хотел сказать режиссер, разложив в эндинге спящих героев в форме вопросительного знака? Символы и смыслы запрятаны глубоко под кожей сериала, не каждый сможет добраться до них – да и нужно ли? «Агент паранойи» – словно «Евангелион» без трех пилотов или «Бойцовский клуб» без бойцовского клуба. Последовательно разрушая сознание своих героев, Сатоси Кон не предлагает ничего взамен. Каждую минуту кажется, что вот-вот тебя постигнет озарение и ты наконец поймешь, к чему клонит режиссер. Или, быть может, рваный сюжет – всего лишь ловкий ход с единственной целью: разбудить случайного ночного зрителя? Сериал заканчивается на пустом месте, а мы, признаться, из тех, кто считает, что если любознательный зритель не понял даже того, что именно он не понял, то это беда не зрителя, а режиссера. Сможете ли вы отыскать смысл в этом утверждении? ■



## Внимание! Конкурс!

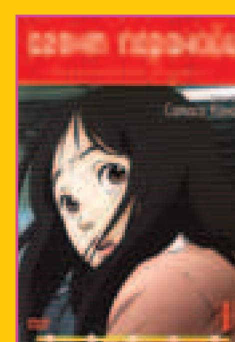
«Страна Игр» совместно с MC Entertainment разыгрывает диски с аниме «Агент паранойи». Чтобы попасть в число соискателей приза, просто пришлите в редакцию журнала ответ на приведенный вопрос. Не забудьте указать свои имя, фамилию и обратный адрес с индексом. Если вы пользуетесь обычной почтой, обязательно сделайте на конверте пометку «Банзай!». Спешите! В жеребьевке примут участие только те письма, которые придут к нам до 1 июня.

### Вопрос:

Композитор Сусуму Хиросава, автор звуковой дорожки к аниме «Агент паранойи», прославился саундтреком к...

1. игровому фильму «Годзилла против Мотры»
2. аниме «Берсерк»
3. видеоигре Xenogears

Наш адрес: 101000, Москва, Главпочтамт, а/я 652, «Страна Игр», «Банзай!» (ответ лучше отправлять не в конверте, а на почтовой карточке). E-mail: banzai@gameland.ru



## Очередной Победитель!

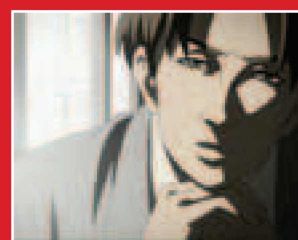
Коробку DVD с аниме «Манускрипт ниндзя: Новая глава» получает Станислав Попов с Сахалина. Хаяо Миядзаки снял на студии Ghibli девять полнометражных фильмов.

# Агент паранойи. Диск 1

■ **Режиссер:** Сатоси Кон, 2004 ■ **Наш рейтинг:** ★★★★★ ■ **Регион: Россия**




Первое, что бросается в глаза, - это стильная, нехарактерная для MC Entertainment и аниме-релизов вообще обложка. Она словно сообщает случайному покупателю, что под ней скрывается не обычное аниме про красивых девочек и веселых мальчиков, а нечто куда более взрослое и серьезное. Такая обложка подошла бы художественному фильму; диск с ней не стыдно поставить рядом с коллекцией хорошего кино. На диске зрителя встречает хмурое главное меню и четыре стартовых эпизода общей продолжительностью в девяносто восемь минут. Качество картинки – хорошее, качество озвучки и перевода – как обычно. Обратная сторона диска уверяет, что «история по плотности не уступает прославленным полнометражным картинам режиссера». Так и подмывает спросить – а по объему или массе, что, уступает?

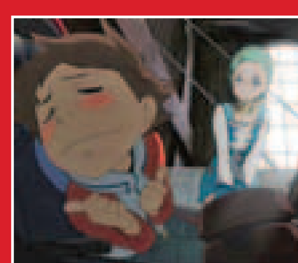


# Eureka Seven. Volume 1

■ **Режиссер:** Томоки Кеда, 2005 ■ **Наш рейтинг:** ★★★★★ ■ **Регион: США**

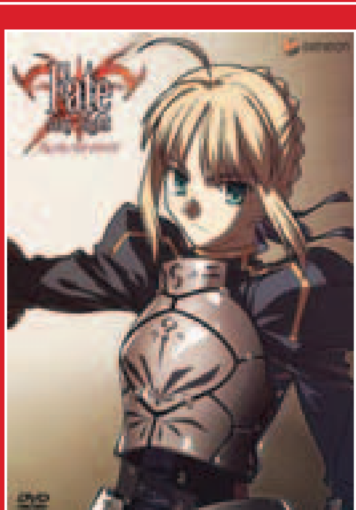


Один из лучших сериалов прошлого года или бестолковый порожняк, на всех парах летящий на свалку истории? Люди по-разному отвечают на этот вопрос. Одним нравится плавная и современная анимация, правдоподобный, но броский дизайн персонажей, лихая подборка песен для опенингов и эндингов. Другие возражают, что историями о пятнадцатилетних сопляках они уже сыты по горло. Главный герой Eureka Seven ведет неспешное существование, пока в один прекрасный день не лишается крыши над головой. Парнишку подбирают военные, и теперь ему предстоит долгий путь от зеленого новичка до пилота-аса. А вот еще сюжетное антраша: мехи в Eureka Seven летают на досках для воздушного серфинга! Если эта идея не приводит вас в восторг, посмотрите лучше любой старый «Гандам». Больше толку будет.



# Fate/stay night. Volume 1

■ **Режиссер:** Юдзи Ямагути, 2006 ■ **Наш рейтинг:** ★★★★★ ■ **Регион: Япония**



В мутном потоке японских эротических PC-игр нет-нет да и промелькнет чистая свежая струя. Эти игры становятся объектами поклонения и подражания, а их создатели зарабатывают на продаже фигурок, артбуков, лицензий и бонус-дисков целые состояния. Молодая компания TYPE-MOON выстрелила уже двумя хитами: сначала вампирской историей Shingetsutan Tsukihime, затем еще и боевой сагой Fate/stay night. Обе стали основой для аниме, и DVD с первыми эпизодами последней только что поступили в продажу. Что сказать об аниме? Заковыристый сценарий игры перенесли на голубой экран, сплетя три сюжетные линии в одну и вычистив непригодные для ТВ сцены, но без самодеятельности, художественных изысков и творческих поисков. И последнее замечание: при виде Fate/stay night наш очаровательный бильд-редактор теряет волю.



www.iru.ru

НАЗВАНИЕ

# КОНКУРС «СДЕЛАЙ САМ»

ОПИСАНИЕ

**Как мы обещали в «Содержании диска» прошлого номера, на этот раз PC-часть нашего DVD обзавелась новой продвинутой оболочкой. Она стала удобнее, дружественнее, а главное – вы сами можете задать ее внешний вид. Да, теперь она поддерживает систему скинов, как какой-нибудь winAmp. А это значит, что существует возможность сделать оболочку полностью такой, как вы хотите!**
**Еще мы обещали разыграть полноценный компьютер, а несколько лучших работ включить в стандартный набор скинов. Выполняем обещание. iRU дарит наиболее талантливому из вас компьютер из своей новой линейки – Brava Home 120. Машина основана на процессоре P4-640 (3.2 ГГц), видеокарте NVIDIA GeForce 6600 GT (256 Мбайт), несет на борту 1 Гбайт оперативки, оборудована пишущим DVD-приводом и жестким диском на 250 Гбайт. Более подробную информацию вы можете найти в «железных новостях» этого номера или на официальном сайте http://www.iru.ru.**
**Не думайте, что создать собственный скин очень сложно. На диске в разделе «Бонусы» в паке «конкурс» вы обнаружите подробную инструкцию, как это сделать. Там же будет находиться набор графических файлов, с которыми вам и предстоит повозиться. Никаких особых технических навыков для этого не нужно, достаточно иметь лишь дизайнерскую жилку и немного терпения. Очень надеемся, что наш арт-директор тоже выставит свою работу, ведь именно ему предстоит оценивать ваш труд.**

**НА КОНУ:**

**ПК iRU Brava Home 120 стоимостью более $1000.**




**iRU Brava Home 120:**
продвинутый компьютер для геймера!

! **КУДА** СЛАТЬ

Свои работы присылайте до 10 июня 2006 года на brava@gameland.ru или на наш почтовый адрес (см. на первой странице журнала) с пометкой в теме письма «Конкурс "Сделай сам"».

**Не забудьте указать ваши имя, фамилию и полный почтовый адрес – это обязательное условие участия.**


С ДЕРЕВЯННОЙ ЛОШАДКОЙ
СТАЛО СКУЧНО?
PlayStation 2 (Slim) RUS
$179.99
GameCube
$139.99
Xbox 360 Video Game System (Fully-Loaded)
$629.99
PSP (EURO) value pack
$269.99
Game Boy Micro (розовый)
$129.99
Nintendo DS Dualscreen
$159.99
Играй просто!
GamePost
НЕ ПОРА ЛИ
СМЕНИТЬ ИГРУ?
* Огромный выбор компью-терный игр
* Игры для всех телевизионных приставок
* Коллекционные фигурки из игр
WarCraft III Action Figure:
Ticondrius
$42.99
Тел.: (495) 780-8825
Факс.: (495) 780-8824
www.gamepost.ru
GAMEPOST

## КОНКУРС

# «СВАДЕБНЫЙ!»!

### УСЛОВИЯ

**Выберите правильные ответы и отправьте их по адресу nevesta@gameland.ru до 15 июня 2006 года с пометой в теме письма (или на конверте) «Свадебный конкурс». Бумажные письма присылайте на адрес редакции (ищите в выходных данных журнала). И не забудьте полностью указать свои имя, фамилию и домашний адрес.**

**УДАЧИ!**

### НА КОНУ

**Лицензионный DVD с анимационным фильмом Тима Бартона «Труп невесты»**




**1 Виктор Ван Дорт познакомился с мертвой невестой Викторией благодаря...**
**а) книге заклинаний;**
**б) обручальному кольцу;**
**в) расстройству психики.**

**2 «Труп невесты» целиком и полностью...**
**а) снят на цифровую камеру;**
**б) запечатлен на кинопленку;**
**в) нарисован на компьютере.**

**3 Скелет какого животного замещает в фильме роль комедийного персонажа?**
**а) крысы;**
**б) собаки;**
**в) кошки.**

**4 По какому фильму Тима Бартона была сделана одноименная видеоигра?**
**а) «Эдвард Руки-ножницы»;**
**в) «Планета обезьян»;**
**б) «Марс атакует!»**

**ПРИЗЫ ПРЕДОСТАВЛЕНЫ КОМПАНИЕЙ UP RUS**

# Итоги новогодних конкурсов 3

Мы наконец-то разгребли всю свою почту и можем раздать последнюю порцию новогодних подарков. Думаем, что качественная акустика и отличные комплектующие для PC нашим читателям всегда пригодятся. Новый год закончился, елку с игрушками убрали в шкаф, но... в этом номере вас уже ждут новые конкурсы! И так будет всегда.

## МУЛЬТИМЕДИЙНЫЙ КОНКУРС

Знатоков техники Sven в России нашлось немало. Они совершенно верно угадали, что в Sven SPS-860 присутствует возможность раздельной регулировки громкости каждого канала, знают, чем магнитное экранирование отличается от биологического клонирования, и никогда в жизни не видели видеопроекторов от Sven. Что касается последнего вопроса, то приведу вариант ответа от Негодяева Александра из Московской области. «Основным отличием DTS (Digital Theater Systems) от Dolby Digital является несколько другой формат сжатия данных. Данные сжимаются меньше (алгоритм схож с PCM, используемым, например, в wav-файлах), поэтому считается, что звук более «живой». Кроме этого, DTS предусматривает гораздо более высокий поток данных, до 1536 kbps, против 448 kbps (хотя многие декодеры поддерживают до 640 kbps) у Dolby Digital». За это он получает приз, равно как и еще двое специалистов.

**1 место:**
Александр Негодяев,
Московская обл.
*комплект акустики 5.1 Sven SPS-860*

**2 место:**
Артур Арутюнян, Иркутская обл.
*комплект акустики 2.0 Sven SPS-699*

**3 место:**
Виктор Реутов,
Кабардино-Балкарская республика
*Беспроводной набор клавиатура+мышь Sven 9200*

## КОНКУРС «ПРО МАМУ»

Участники конкурса упражнялись в литературном творчестве, описывая, почему же именно материнские платы называются «материнскими». Суть большинства ответов сводится к тому, что она – главная в «семье» комплектующих, и она держит на себе весь компьютер. Александр Прусаков – один из тех немногих, кто сумел написать об этом достаточно оригинально и одновременно не стал придумывать что-то совершенно фантастическое.

**Победитель**
Александр Прусаков,
республика Татарстан
*ECS KN1SLI Extreme*

## КОНКУРС «МИКРОМИР»

Здесь геймерам предлагалось назвать как можно больше игр, действие которых происходит внутри компьютера. Естественно, все вспомнили Tron 2.0, Darwinia и Rez, но этим многие ответы и ограничивались. Однако нашлись и настоящие специалисты. Кто-то назвал Chip Buster от издательства Acorn для компьютера BBC Micro, другой – Kabuki Quantum Fighter (она же Jigoku Gokuraku Maru) для NES. К счастью, не забыли и о сериалах Mega Man Battle Network и .hack – это уже десяток с лишним игр! Среди всех участников мы выбрали тех, кто нашел как можно больше проектов, удовлетворяющих условиям конкурса. Бонус-приз – Николаю Погорелову, большому специалисту по российским играм (например, Floppy Killer от «Никиты»).

**1 место:**
Никита Речкин,
г. Южно-Сахалинск
*топовая видеокарта Albatron GeForce 7800GT*

**2 место:**
Андрей Мазнев, Украина
*материнская плата Albatron K8NF4X-754*

**3 место:**
Дмитрий Майстренко,
г. Краснодар
*материнская плата Albatron KM51PV со встроенным графическим ядром*

**4 место:**
Николай Погорелов,
г. Петропавловск-Камчатский
*видеокарта с уникальным переходником AGP-PCI – A-TOP FX6200*

# ОБРАТНАЯ СВЯЗЬ

**ПОЛУЧИТЕ, РАСПИШИТЕСЬ**

Три месяца бесплатной подписки получает Даниил Куклев за то, что не постеснялся высказать свое мнение чужим людям.

**ХОТИТЕ ПОПАСТЬ НА ЖЕЛТУЮ ПЛАШКУ?**

Чтобы ваше письмо выбрали письмом номера, не нужно спрашивать у нас, где можно взять старые номера «Страны Игр». Не торгуем мы ими, и все тут. Не хотите пропускать номера – оформите, наконец, редакционную подписку. А в «ОС» лучше напишите, понравились ли вам «Дети пришествия».

## ПИСЬМО НОМЕРА



**ДАНИИЛ КУКЛЕВ, SADA-NIIL-KO@MAIL.RU**

Привет, «СИ». Решил вам написать, тем самым изменив своему принципу – не высказывать мнение чужим людям, особенно публично. Но этот беспредел меня окончательно достал. Честно скажу, я не люблю рубрику «Обратная связь» и стараюсь пропускать ее. Но не всегда получается, и от этого постоянно портится настроение. Бывают же такие люди, которым так и хочется «нагадить», выдавая эмоции за конструктивную критику. Обращаюсь ко всем читателям и «писателям»: ну поймите же вы, наконец, не бывает идеальных игр, фильмов, музыки. У каждого будет свое мнение. Кто-то посчитает это гениальным, а кому-то оно покажется... ну, чем-то совсем другим. Как говорится, на вкус и цвет товарищей нет. Если вам что-то не нравится – не смотрите, не играйте, не слушайте. Что ж вы со своим уставом в чужой монастырь лезете?

Чем я возмущен, вы спросите? Много дискутируют о продолжениях FF VII. Всем что-то не нравится, каждый норовит плюнуть в сторону Square Enix, которые якобы портят великую игру. То им Dirge of Cerberus: FF VII негож, то персонаж не такой, то жанр игры не угодил, то песни Гакта игру портят.... А Advent Children чем не устроили? Сюжет загублен, драки излишне затянуты, персонажам мало времени уделили. Ну что это такое? Как так можно? Не нравятся «Детишки пришествия» – не смотрите. Я не пойму, чего вы вообще ждали? Для меня самым главным было увидеть дорогих персонажей и качественную компьютерную графику. Сюжет? Какой может быть сюжет у полуторачасового продолжения такой глобальной игры? Естественно, он будет рваным, неполным, минимизированным. Помня предыдущий The Spirits Within, глупо было рассчитывать на сюжет, достойный оригинала. А сюжетец-то в фильме вполне достойный, немного иррациональный, но вполне адекватный (что я и люблю в японском кино). Но самое главное, что каждый имеет полное право решать, нравится ему или нет, и высказывать мнение, когда спросят. Мне понравились и игра, и фильм, и я уделю свое драгоценное время для повторного просмотра и прохождения. Для чего существует «СИ»? Для того, чтобы рассказывать нам, простым читателям, обо всех новинках индустрии игр и шоу-бизнеса. Вы даете конструктивный обзор, говоря об очевидных недостатках и явных

**ПИШИТЕ ПИСЬМА:** strana@gameland.ru || 101000 Москва, Главпочтамт, а/я 652, «Страна Игр», «Обратная Связь»

## ПОЧТИ ПОПАЛ

Здравствуй, редакция «Страны Игр»! О себе: я люблю видеоигры (не ожидали?), мне нравится ваш журнал... бла-бла-бла. Боюсь, эту муть вы читали уже не раз, так что покончим со вступлением и перейдем к основной части. А именно к тому, из-за чего я пишу это письмо. Итак, я всего-навсего хочу, чтобы... уже догадались? Нет, мне не нужен автограф Натальи Одинцовой и прядь ее волос в придачу (знаете, приворот – не мое призвание). Ну, попробуйте еще раз. Я хочу... блин, опять не угадали. Зачем мне бордовый свитер Игоря Сонина? Вот был бы красный, тогда совсем другое дело. Мне нужно... поняли, наконец? Нет? Да что такое? На кой лад мне музыкальная коллекция Юрия Воронова? Боюсь, тогда мне придется диски вместо обоев клеить. Ладно. Раз вы можете не отгадать, то я скажу сам. Целью этого письма... целью этого письма... (барабанная дробь!) целью этого письма является... (главред хватается за голову, остальные падают со стульев) попадание на желтую плашку! Не очень-то много, не так ли? Скромность – мое главное достоинство, я могу говорить о ней часами... В общем, вы уж не откажете мне в такой ничтожной просьбе, знаю, для вас это раз плюнуть. Ах, да, вы как-то упоминали, что для этого нужно писать «переворот» и «обновки». Как просили – переворот, обновки, переворот, обновки (и так три страницы, – *прим. автора*). Теперь, думаю, ни у кого не осталось сомнений, чье письмо попадет на желтую плаш-

# FAQ

**Вопросы, которые вы задаете нам чаще всего, – отвечаем в очередной раз!**

**? Как начисляется абонентская плата в MMORPG?**

В подавляющем большинстве MMORPG используется следующая схема: игроки должны вносить некоторую постоянную сумму каждый месяц. При этом разработчики не ограничивают время, проведенное в игре: можно сидеть на серверах с утра до ночи, а можно вообще не заходить в игру. Поминутная и почасовая системы оплаты сейчас практически не встречаются.

**? Что делать: взять Xbox 360 или подождать PS3?**

Сами каждый день мучаемся этим вопросом, от зари до зари. Дать на него четкий ответ никто не может, потому что толком неизвестно, когда появится PS3, с какими играми и сервисами, сколько будет стоить приставка, какую картинку она будет выдавать. Как только ситуация проясниться, и мы все это будем знать наверняка, вы первыми узнаете о нашем мнении.

**? Раньше диски выходили в боксах, а теперь в пакетиках. Что случилось?**

Случилась небольшая накладка. Сейчас все нормально, как видите, коробочка и вкладка к ней на своем месте. Исчезать в будущем никуда не собираются. А вот возвращения второго постера и наклейки придется немного подождать. Хотя зачем ждать – пишите на форумах, шлите письма в редакцию. Ваше мнение нам очень важно!

**Сегодня с перерывом в десять часов пришли два письма. В первом написано, что «журнал становится все хуже и хуже», а второе «создано с одной лишь целью – сказать вам огромнейшее спасибо». Что прикажете делать? Давайте-ка договоримся. Вы пишете, *почему* вам нравится или не нравится «Страна», а мы внимательно читаем и печатаем ваше послание в «Обратной связи». Хотя читать послания, вроде «здрасьте, я вас люблю и журнал у вас отличный, до свидания», нам все же приятно.**

**ВЕДУЩИЙ РУБРИКИ** **ИГОРЬ СОНИН**

плюсах, а мы, читая рецензии, решаем для себя, интересно нам это или нет. Во многом судьбу всех этих проектов решает не наше мнение, а деньги, которые мы платим за диски с играми и фильмами. Глупо сравнивать Square и EA. Да, это магнаты в мире видеоигр, и работают они исключительно на прибыль (как и все в нашем капиталистическом мире), но на фоне вялых и однотипных проектов EA игры от «Квадрата» намного качественней, разнообразней и глубже. С этим можно спорить, но факт остается фактом. Вообще, я не об этом хотел поговорить. Дело в том, что у нас, людей, пропало чувство терпимости и уважения к взглядам и мнениям других. Именно поэтому в редакцию приходят письма с всякими «критическими взглядами» и тому подобной ерундой. Это на самом деле страшно, поскольку именно неуважение к другим приводит к конфликтам (вот они, причины расизма в нашем обществе). «Ты думаешь не так как я, значит ты не прав, тебе надо навязать свое мнение, сломать тебя, принизить твои идеи и взгляды». Как так можно? Каждый имеет право заниматься тем, что ему нравится, делать то, что он хочет. «Я уважаю твои интересы, и именно поэтому не лезу к тебе со своими мыслями и идеями» – так я стараюсь жить, именно таков мой личный девиз. Ну вот, говорю о том, что навязывание своих идей неприемлемо, а сам этим и занимаюсь. Остановлюсь, пока еще чего лишнего не написал.

Редакции спасибо за такой яркий журнал. Спасибо за большой выбор рубрик и статей. Так держать. И еще, огромное спасибо за клипы в рубрике «Банзай!»: Гакта на песню Redemption и Хайда на песню Season's Call, я долго их не мог скачать из Сети, все что-то срывалось. Мне очень понравилось, еще раз спасибо. Побольше бы.

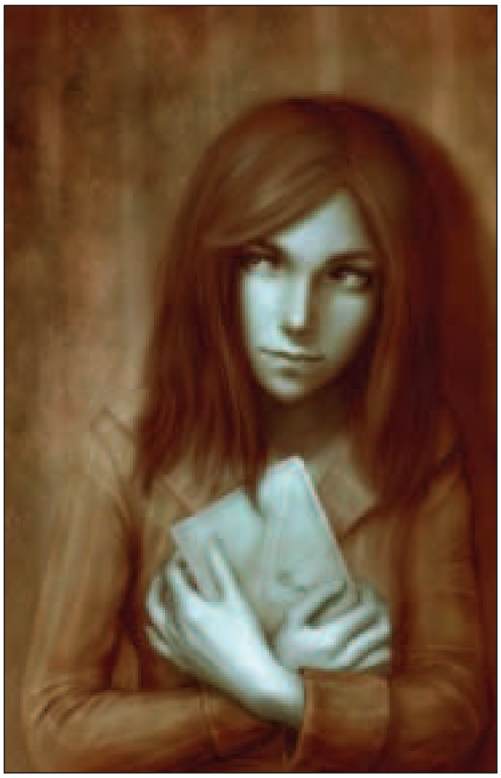
**ЗОНТ // Вот ведь какая беда: нет в мире прибора, который бы раз и навсегда отделил эмоции от конструктивной критики. То, что вчера казалось рациональным и разумным, завтра может обернуться чистым вымыслом. Да и потом, разве вы можете сказать, что в самом деле уважаете любое мнение, если у вас портится настроение от чтения чужих писем?**
**Что же касается «Детей пришествия», то свое мнение я успешно держу при себе. Могу совершенно объективно сказать, что лучший сюжет сделал бы фильм гораздо интереснее. Образцом для меня остается короткометражное аниме Hoshi no Koe («Голос далекой звезды») Макото Синкая – за двадцать минут он успевает сказать столько, сколько прочие не могут вложить в целый сериал.**

**ВРЕН // Тут самое главное – избегать заявлений в духе «ну, разработчики же старались» или «а попробуй сделать лучше, чем они!». Можно сколько угодно уважать чужие взгляды и творчество, но есть вещи хорошие, а есть плохие. Насколько хорошие и насколько плохие – вот это уже вопрос для обсуждения. Мне, кстати, Spirits Within в свое время понравился, но я прекрасно понимаю: это далеко не тот фильм Final Fantasy, которого мы ждали.**

**cg // И чего вы, коллеги, так на EA бросаетесь? Издательство делает ровно такие игры, какие и нужны большинству игроков. Причем нужно учесть, что упомянутое большинство за них платит деньги и получает от них удовольствие. Да, Ворон поворчал, что Fight Night Round 3 мало чем отличается от предыдущей части, но позвольте – это ведь лучший симулятор бокса в мире! И за него совершенно не жалко было отдать кусочек родной зарплаты. Чего же еще желать? Инновации, развитие жанров? На то есть Nintendo и куча мелких японских разработчиков: каждый на своем месте делает свое дело, как говорил Михаил (нет, не Разумкин!) Горбачев. Burnout, Black, The Sims, FIFA, Battlefield, The Godfather, Half-Life, Def Jam, LotR...**
**Покупая игру от EA, я могу быть уверен, что она – «на уровне». Фирма веников не вяжет.**

# ОБРАТНАЯ СВЯЗЬ

Иллюстрация: арт-группа LAMP



ку. На этом разрешите откланяться. Ваш... нет, не преданный (кто меня предал?), но постоянный читатель

**Константин Какаяк aka Ash-eyed, Тверская обл.**

ЗОНТ // Отличное письмо, мы здорово посмеялись. От заветной плашки его отделяет лишь несколько миллиметров (можете померить линейкой). Эх, надо было заказывать бордовый свитер!

## РЕАБИЛИТИРОВАТЬ ВЕТЕРАНОВ!

Здравствуйте, уважаемая редакция журнала «Страна Игр». Так сложились обстоятельства, что сейчас я нахожусь вдали от любимого компьютера, и письма вам приходится писать на бумаге. Хотя это даже приятно.

Так вот: хоть убейте, я не могу понять, чем всех так, извините за выражение, задолбала тема Второй мировой войны в компьютерных играх. Не пойму и все. Пора бы понять, что это давно уже отдельный жанр. Во всяком случае, я обеими руками за такие игры. Объясняю.

Часто в рецензиях на игры по данной теме в первых же строках встречается примерно такой пассаж: «Здрасьте, дорогие наши читатели! Ох, как всю редакцию задрала тема ВМВ, однако разработчики упорно продолжают заваливать нас хламом шестидесятилетней давности». И это несмотря на то, что по факту многие из этих игр занимают лидирующие позиции в хит-парадах.

Признаться, я увлекаюсь историей ВМВ. А началось все, не поверите, с компьютерных игр. Так бывает, знаете ли. Если быть точным, то с игры Return to Castle Wolfenstein. Прошел ее раз сорок, наверное. Где-то в десятый раз я бежал по уже знакомым коридорам замка, пристрелил очередного фашиста, и мне стало вдруг интересно, в каком он звании и что за награды так красиво нарисовали разработчики на его кителе. Дальше – больше. Я стал серьезно интересоваться историей того периода. Купил вот уже семь книг, хотя к моей учебной специальности это никакого отношения не имеет. Стал смотреть телепередачи про Вторую мировую. Смотрю и думаю: «Вот это да! Как интересно!» Оказывается, там действительно на оккультизме многое было основано. Даже дату нападения на СССР (22 июня, если кто не в курсе) фашисты выбрали в соответствии с древнегерманским праздником солнечного торжества. В книжный магазин я стал наведываться чуть ли не еженедельно, уже неудобно. Такое впечатление, что меня там все кассиры в лицо знают. Теперь я не могу понять, какого лешего делаю на втором курсе технического ВУЗа и дохну на лекциях по термодинамике, когда мог бы быть круглым отличником на историческом факультете гуманитарного института.

Возвращаясь к теме компьютерных игр: неужели интереснее отстреливать из несуществующих стволов рогатых крокодилов с далекой планеты Аюр, чем восхищаться тем, насколько детально проработана модель MP-40, MG-42, ППШ – да хоть того же АК-47? Или униформа солдат, воевавших 60 лет назад? Не спорю, каждый находит в играх что-то свое. Меня, например, они приобщили к литературе (пусть не к русской классике, но тем не менее). Ни о каком влиянии игр на пси-

# ОШИБКА!

**«Страна Игр», номер 08(209), страница 03**



## НА САМОМ ДЕЛЕ

**Конечно же, конкурса «Пластилиновое Чуло» в журнале нет – есть «Чудо» (такое же пластилиновое), замечательный конкурс о мультфильме «Уоллес и Громит».**
**Опечатка – враг редактора, который сдает раздел в последний день и пренебрегает помощью корректора. Позор! Стыд! Срам! Лишен обеда, премии и всех карточек памяти.**

## КТО ВИНОВАТ

**Константин «Wren» Говорун**



***Думаете, что нашли ошибку в «СИ»? Сообщите об этом на почтовый адрес errors@gameland.ru.***

# SMS ОТВЕТ

**Напишите свой вопрос на номер:**

**+7 (495) 514-7321**

**Услуга бесплатная, вы оплачиваете только работу вашего оператора.**

*Будут ли игры серии Final Fantasy на Xbox 360?*

Совсем недавно на Xbox 360 вышла онлайновая Final Fantasy XI. Наш прогноз: обычные «номерные» игры сериала останутся эксклюзивами для PlayStation, однако вполне возможно, что Square Enix сделает для Microsoft побочную игру сериала – подобно тому, как Final Fantasy: Crystal Chronicles была издана только на GameCube.

*Если PSP будет воспроизводить диски PS one, то как Sony будет решать проблему с уменьшением объема этих дисков?*

Скорее всего, никак не будет. Обычный CD-диск вмещает не более 700 мегабайт данных. Если сжать их без потери данных, то максимальный размер уменьшится, предположим, раза в два: 350 мегабайт. Это вполне приемлемо для пересылки данных; столько же «весят» многие современные демо-версии для PC. Да и на гигабайтную Memory Stick такие файлы уместятся без проблем. В любом случае, мы с нетерпением ждем подробного рассказа об играх для PS one на PSP от боссов Sony на E3.

*Можно ли найти движки от игр в Интернете?*

Можно. Многие разработчики выкладывают в свободный доступ движки от своих популярных, но устаревших игр. Например, полный исходный код движков Quake и Quake II можно скачать на сайте разработчика по адресу http://www.idsoftware.com.

*Вы писали про какой-то Prince of Persia: Kindred Blades. Что это за игра?*

Это рабочее название третьей части Prince of Persia. Позже от него отказались в пользу The Two Thrones.

*Что в RPG означает графа CON?*

CON – сокращение от constitution, что в нашем случае переводится как

# БЛАГОДАРИМ ЗА ПИСЬМА!

**ЕСЛИ ВАШЕ ПИСЬМО НЕ ПОПАЛО НА СТРАНИЦЫ ЖУРНАЛА, ЭТО НЕ ЗНАЧИТ, ЧТО МЫ ЕГО НЕ ПРОЧИТАЛИ. ПЕРЕДАЕМ ОТВЕТНЫЙ ПРИВЕТ**

**Алексею Безнутрову, Александру Залкаеву, Егору Воронину, Павлу Осипову, Владиславу Мадзигону, Дмитрию Ахеву, Артему Лысенкову, Никите Счетчикову, Денису Киселеву, Никите Мячину, Алексею Карпенко, Никите Грошеву, Александру Мазанову, а также сетянам с никами vbienf, SkaarjD, S.D.S., Totin, Katsumoto и всем остальным, кто нам писал.**

хику нормального человека речи вообще не должно быть. Они только пользу приносят. А слабовольных, зависимых и психически нездоровых людей к компьютеру вообще подпускать нельзя. Нормальный человек, наигравшись в GTA, не пойдет гулять на улицу с папиным дробовиком.

**Вячеслав Пименов,**
**Иркутская обл.**

**А. ТРИФОНОВ // Как видите, этот номер как раз посвящен «Второй мировой» – игре, в которой на историческую достоверность сделан особый упор. А вступления про надоевшую тему WWII – это от недостатка фантазии у авторов.**

## КУРСАНТ ПРОТИВ ТЕРРОРИЗМА

Здорово, «Страна Игр»! Пишу вам из города Петергофа. Сам я из Тамбова, но возраст берет свое, и вот я уже курсант военно-морского института. Времени свободного у меня немного, так что пишу я вам с лекции по высшей математике. Хочу я поговорить с вами об играх, попадающих в раздел «Киберспорт». Я имею в виду Counter-Strike 1.6, Half-Life, Quake III (теперь уже Quake 4), Unreal Tournament, ну и, возможно, Warcraft III, хоть эти стратегии и не по мне. На данный момент я вхожу в один из сильнейших кланов по CS в городе, но на февральский чемпионат мы не попали – с соперниками не повезло. И вот теперь я далеко от своей команды и вообще от любимой игры. Все турниры и чемпионаты проходят мимо, я даже не знаю результатов и изменений в других кланах. В первое же увольнение в город покупаю «СИ», чтобы не отстать от игровых новостей... и разочаровываюсь, увидев всего одну маленькую статейку про CS. Я понимаю, что появление новых игр и «разбор полетов» – это интересно, но и про сетевые шутеры забывать нельзя! Расценивайте это как совет или предложение, ваше право. Но лично я был бы рад видеть постоянную страничку про Counter-Strike. Еще у меня есть друг, любитель Warcraft. Да и не просто любитель, а настоящий профи. Он совсем недавно в финале чемпионата сражался с самими UK^Crubby! Ему бы тоже хотелось следить за последними новостями из мира любимой игры. Вы уж поверьте, мы не одни такие! С нетерпением жду каких-нибудь изменений или хотя бы ответа.

**И. А. Соловьев,**
**Ленинградская обл.**

**М. Разумкин // Еще неделю назад я бы с удовольствием порекомендовал вам приобрести журнал «Киберспорт». Но, к сожалению, этот проект уже закрыт. Поэтому одноименная рубрика в «СИ» будет совершенствоваться. Вполне возможно, в результате каждая из популярным кибердисциплин получит в ней свой тематический раздел. Естественно, CS там будет отведено почетное место.**

## РОМАН В СТИХАХ (КОРОТКИЙ)

Я «Финалку» проходил,
Сто процентов получил.
Все концовки увидал,
Ничего не прозевал,
Но в Bevelle разок попал,
И спустился там
в подвал...
Этажи я все прошел,
Деда Трему там нашел.
(Трема – гад, чтоб каждый знал,
Юну с Сеймуром венчал)
Очень сильный этот дед,
Прет и прет –
спасенья нет,
Убивает всех девчат.
Рикку с Пайн ведь жить
хотят!
Ну а Юна замуж хочет,
За блондина,
между прочим.
Помогите мне, друзья, –
Разум, Врен, Наталия...
Как злодея победить,
Деда Трему
сокрушить?
Что надеть,
какую шмотку?
Перерезать,
может, глотку?
Или расстрелять с нагана
Удалого старикана?
Может, джойстик
мне сломать
Об его башку опять?
Или Данте мне позвать?
Нет, пойду «Страну»
читать.
Про Войну и Мир,
про Снейка
Есть, наверное, статейка,
Про Леона и про Аду,
И про лучших игр награду.
Про колоссов и пиратов,
И про игровых магнатов.
А потом, за чашкой чая,
Я про мультик почитаю,
Что зовется
«Волчья Стая».
Что купить, смотреть,
читать,

**«телосложение».**

*При покупке Xbox 360 подписка на сервис Xbox Live идет в комплекте?*

**Да, к Xbox Live может подключиться любой обладатель приставки. Доступ к Xbox Live Marketplace предоставляется безвозмездно (уровень подписки Xbox Live Silver), а для собственно онлайновой игры придется оплатить «золотой» уровень (заметим, что один месяц Xbox Live Gold бесплатно предоставляется всем новым подписчикам).**

*Объясните, в чем разница между европейскими и американскими версиями игр для PS2.*

**Европейские релизы выдают картинку в формате PAL и работают на европейских приставках. Американские работают на американских приставках и поддерживают NTSC (это лишь обязательное требование; ничто не мешает европейской игре, например, поддерживать NTSC в качестве дополнительного формата вывода). Собственно содержание игры чаще всего неизменно, хотя бывают и исключения. Так, в европейское издание MGS3: Snake Eater был добавлен уровень сложности European extreme, которого нет в американской версии.**

*Объясните, чем отличаются Xbox 360 PAL и Xbox 360 US? Какую лучше купить?*

**Xbox 360 US – американская приставка, которая проигрывает американские диски. Xbox 360 PAL – европейская приставка, которая проигрывает европейские диски. Соответственно, выбор версии консоли зависит от того, какие диски вы собираетесь покупать. У нас в редакции, например, стоит европейский Xbox 360, потому что PAL-диски в Москве купить намного проще.**

*Какая минимальная скорость Интернета необходима для Xbox 360?*

# ОБРАТНАЯ СВЯЗЬ

**Не проходите мимо! Дискуссия продолжается на онлайновом форуме «СИ». Ждем вас на http://forum.gameland.ru**

И во что же мне играть?
На вопросы все одна
Даст мне лишь
ответ «Страна».
Пожелаю долгих лет
(На забудьте дать ответ)
Я своей родной «Стране»,
Наяву чтоб, не во сне –
Хорошо вам всем
писалось,
И в Soul Calibur игралось,
До дедлайна успевалось
И все в жизни
удавалось!

*P. S.: Устал писать,*
*пойду опять*
*В сраженье*
*Килика бросать.*

**Владимир ака Килик,**
**Москва**

**ВРЕН // С рифмой я не очень дружу, а вот с читателями – очень даже да. Спасибо большое за теплые слова в адрес Разума, Врена и Наташи.**

## ЧЕМ «КНЯЗЬ» ХУЖЕ?

Здравствуй, Зонт, ведущий рубрики «Обратная связь». На письмо меня натолкнул просмотр великолепного «Князя Владимира». Несмотря на некоторые нехорошие отзывы, я рискнул и купил DVD этого фильма, доверившись вашему превью в рубрике Widescreen. И в итоге я не пожалел. Красивая картинка, отличная анимация, и то, чего не хватало многим отечественным мультфильмам, – битвы. Также можно отметить очень хорошую музыку: Расторгуев действительно постарался. Но я хочу поговорить не об этом. Вот, к примеру, аниме. Оно, так сказать, «захватило» весь мир. Японскую анимацию смотрят почти везде. А почему не русскую? Уже был русский фильм, чей релиз состоялся не только в России. Конечно, я говорю о «Дозоре». А чем «Князь» хуже? Почему бы ему не пойти стопами «первого фильма года»? Ведь «Князь» не хуже иных аниме. Некоторые не понимают этот фильм, и они есть даже в вашей редакции. Я говорю о Валерии Корнееве. Я читал это в его живом журнале. Люди, которые комментировали его запись, тоже писали много нехорошего про «Князя Владимира». Да, в этом фильме есть недостатки, есть непонятное в сюжете. Однако достоинства «Князя» покрывают все минусы.

**anarphen,**
**anarphen@yandex.ru**

**ЗОНТ // Знаете, почему аниме покоряет мир? Потому что японцы умеют вкладывать в симпатичную обертку «анимешной» картинки мощный культурно-философский смысловой заряд. Даже если предположить, что анимация в «Князе Владимире» выполнена на высшем уровне (а это не так), без своего лица, с одними только «битвами», он на мировую арену выйти не сможет.**

**ВРЕН // Не смотрел я «Князя Владимира», но в том же «Добрыне Никитиче» есть огроменный смысловой заряд. Главный герой скачет на пограничную заставу и видит там столб. А на нем два знака. Налево – «Русь». Направо – «Враги». По-моему, гениально. В этом вся проблема всех современных российских фильмов – и игровых, и анимационных. Смысл зачастую есть, но совершенно не такой, который мог бы понравиться эстетствующей интеллигенции. К тому же, в голове многих укоренилось: «в России не могут снимать хорошие фильмы, делать качественные игры». По определению. А это неверно. Если что-то и не могли, то научились или учатся.**

**cg // Ох, коллеги, и надоели вы мне со своими ярлыками – заряды-шмаряды... Смотреть нужно то, что нравится, то, от чего получаешь удовольствие. Так же и с играми, и с девушками, друзьями, работой... Мало ли чего на улицах болтают – это ведь ваша жизнь. Личная. И прожить ее надо так, чтобы ни на минуту не потерять ощущение счастья. «Будь счастлив сам и не ломай счастья другим» – это, что ли, ваши культурно-смысловые философские заряды? Помню, еще семилетним с удовольствием высматривал их в старых-добрых советских мультиках про лисичек и ежиков. Ах, какие были ежики! Не чета нынешним. Что до экспорта нашей мультипликации – он есть (вспомните хотя бы «Старик и море», который, сорвав множество наград, в России так и не был показан). Аниме – его ведь много. А у нас все еще только начинается, моды пока нет. Скрестим пальцы!**



Зависит от игры. Большинство нормально работает на скорости не ниже 160 Кбит/сек (или, что то же самое, 20 Кбайт/сек).

*Скажите, а как вы скриншоты с DS снимаете?*

Мы их не снимаем. Нам их любезно предоставляют издатели и разработчики.

*Слезно вас прошу... Не могли бы вы в раздел рубрики «Банзай!» на DVD поместить трейлер или клип из аниме Gravitation? Заранее благодарю.*

Будет сделано в следующем номере. Следите за публикациями.

*Вы писали, что эмуляторов PS one нет и быть не может, мне купили диск с эмуляторами, и эмулятор PS one работает отменно.*

Позвольте! Вы нас с кем-то путаете. Эмуляторы PS one прекрасно существуют уже лет пять, наверное. Это эмуляторы PS2 до сих пор пребывают в зачаточной стадии.

*Спасибо вам за хороший журнал! Просто захотелось написать.*

Не за что. Стараемся.

*В Сети ходили слухи, что в Dirge of Cerberus: Final Fantasy VII рок-певец Гакт присутствует как неиграбельный персонаж. Это правда?*

Да. Его можно увидеть в секретной концовке, где он произносит ровно три фразы, намекая на продолжение игры.

*Когда в России появится Dirge of Cerberus?*

Хороший вопрос. По всей видимости, игра появится у нас ой как не скоро: американский релиз запланирован на вторую половину этого года, а европейское отделение Square Enix и вовсе в ус не дует. Ждем новостей с E3.

*Скажите, в Shadow of the Colossus всего одна концовка? А то сложилось впечатление, что все можно исправить...*

Да, концовка в игре одна. Интерактивная, противоречивая – но одна.

*Что означает фраза «Спасибо редакции «Страны Игр», я знаю, они особенно относятся к нашей игре», вылетевшая из уст человека, получившего премию за лучшую графику в «Корсарах 3»?*

Скорее всего, господин Архипов намекал на наш материал «Итоги 2005», где «Корсары 3» названы разочарованием года. К победе игры в номинациях GLAward редакция отношения не имеет – это выбор читателей.

*А что случилось с игрой Axle Rage?*

Проект заморожен и переименован в Rage Rider. Работа над ним возобновится после выпуска Swashbucklers: Blue vs. Grey. Возможно, он выйдет уже не на PS2...

# ЗАКАЗ ЖУРНАЛА В РЕДАКЦИИ

## КАК ОФОРМИТЬ ЗАКАЗ?

1. **Заполнить купон и квитанцию**
2. **Перечислить стоимость подписки через Сбербанк**
3. **Обязательно прислать в редакцию копию оплаченной квитанции с четко заполненным купоном любым из перечисленных способов:**

- по электронной почте: subscribe@glc.ru;
- по факсу: 8.495.780.88.24
- по адресу: 119992, Москва, ул. Тимура Фрунзе, д. 11, стр. 44-45, ООО «Гейм Лэнд», отдел подписки.

ВНИМАНИЕ:

Подписка оформляется в день обработки купона и квитанции.

- купоны, отправленные по факсу или электронной почте, обрабатываются в течение 5 рабочих дней.
- купоны, отправленные почтой на адрес редакции обрабатываются в течение 20 дней.

**Рекомендуем использовать электронную почту или факс.**

Подписка производится с номера, выходящего через один календарный месяц после оплаты. Например, если вы производите оплату в сентябре, то подписку можете оформить с ноября.

**По всем вопросам, связанным с подпиской, звоните по бесплатным телефонам:**
**8-495-935-70-34** (для москвичей) **и 8-800-200-3-999** (для регионов и абонентов МТС, БиЛайн, Мегафон).
**Все вопросы по подписке можно присылать на адрес: info@glc.ru**

## Стоимость заказа:

Страна Игр + DVD:

**1740р – за 6 месяцев**

**3360р – за 12 месяцев**

## ПОДПИСКА ДЛЯ ЮРИДИЧЕСКИХ ЛИЦ

www.interpochta.ru

**Москва:** ООО "Интер-Почта", тел.: 500-00-60

Для получения счета на оплату подписки нужно прислать заявку с названием журнала, периодом подписки, банковскими реквизитами, юридическим и почтовым адресом, телефоном и фамилией ответственного лица за подписку.

## ПОДПИСНОЙ КУПОН

**Прошу оформить подписку на:**

☐ на журнал «Страна Игр» + DVD

на ☐ месяцев

начиная с ____________________ 200_ г.

☐ Доставлять журнал по почте на домашний адрес

☐ Доставлять журнал курьером на адрес офиса (по г. Москве)

Подробнее о курьерской доставке читайте ниже*

(отметьте квадрат выбранного варианта подписки)

Ф.И.О. ____________________

____________________

дата рожд. ☐☐.☐☐.☐☐ г. (день, месяц, год)

**АДРЕС ДОСТАВКИ:**

индекс ____________________

область/край ____________________

город ____________________

улица ____________________

дом __________ корпус __________

квартира/офис ____________________

телефон ( код ) ____________________

e-mail ____________________

сумма оплаты ____________________

* Курьерская доставка осуществляется только по Москве на адрес офиса. Для оформления доставки курьером укажите адрес и название фирмы в подписном купоне.

**Извещение**

ИНН 7729410015 ООО «Гейм Лэнд»

ЗАО ММБ

р/с № 40702810700010298407

к/с № 30101810300000000545

БИК 044525545 КПП - 772901001

Плательщик

Адрес (с индексом)

| Назначение платежа | Сумма |
|---|---|
| Оплата журнала «____________________» | |
| с ____________ 200_ г. (месяц) | |

Ф.И.О.

Подпись плательщика

Кассир

**Квитанция**

ИНН 7729410015 ООО «Гейм Лэнд»

ЗАО ММБ

р/с № 40702810700010298407

к/с № 30101810300000000545

БИК 044525545 КПП - 772901001

Плательщик

Адрес (с индексом)

| Назначение платежа | Сумма |
|---|---|
| Оплата журнала «____________________» | |
| с ____________ 200_ г. (месяц) | |

Ф.И.О.

Подпись плательщика

Кассир

в продаже с 17-го мая

# В СЛЕДУЮЩЕМ НОМЕРЕ

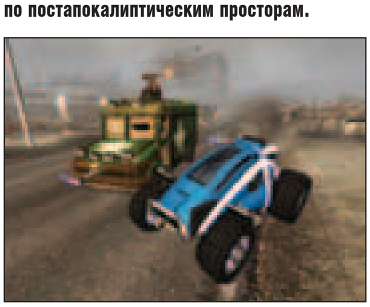


## PARAWORLD

**Динозавры – тема не такая популярная, как роботы, инопланетяне или фашисты, но своих поклонников игры с их участием имеют. Немало славных имен можно вспомнить – Tresspasser и Turok, Dino Crisis и Carnivores. Уже осенью к их числу должна присоединиться Paraworld – RTS от немецких разработчиков. Мы получили возможность взглянуть на раннюю версию и делимся впечатлениями.**

### AUTO ASSAULT

**MMORPG в духе «Безумного Макса» – гонки по постапокалиптическим просторам.**



### ROME: TOTAL WAR – ALEXANDER

**Новый add-on к великолепной стратегии, посвященный Александру Македонскому.**



### АГРЕССИЯ

**Многообещающая глобальная стратегия от создателей «Стальных Монстров».**



### ACT OF WAR: HIGH TREASON

**Обзор дополнения к политизированной RTS про борьбу с террористами.**





Редакция оставляет за собой право без предупреждения изменить содержание следующего номера.

## SPELLFORCE 2: SHADOW WARS

**Продолжение успешнейшей RTS/RPG радует интересным сюжетом, великолепной графикой, масштабными боями и гибкой ролевой системой.**



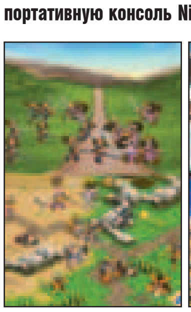
## TOMB RAIDER: LEGEND

**Обновленная Лара Крофт добралась до поклонников компьютерных и видеоигр. Мы сравним все версии – PC, PS2, Xbox, Xbox 360 – и расскажем о впечатлениях.**



### AGE OF EMPIRES: THE AGE OF KINGS

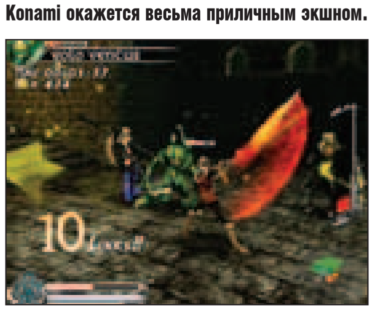
**Чудеса! Знаменитая стратегия перенесена на портативную консоль Nintendo DS!**





### SWORD OF ETHERIA

**Никто и не думал, что темная лошадка от Konami окажется весьма приличным экшном.**



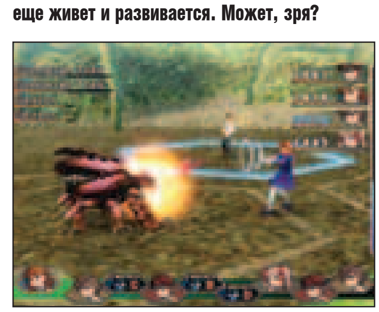
### «СИ» В ЯПОНИИ, ЧАСТЬ 3

**Заключительная часть тура по студиям: Game Republic, Nippon Ichi и CRI Middware.**



### WILD ARMS 4

**Весьма средний по качеству RPG-сериал все еще живет и развивается. Может, зря?**



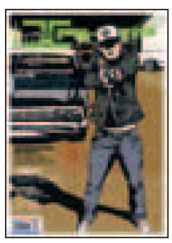

20-24 июня 2006
III Молодежный ФЕСТИВАЛЬ
МОСКВА, ВВЦ
СЛИЯНИЕ
КОМПЬЮТЕРНЫЙ САЛОН
«ИНТЕРАКТИВНЫЙ МИР»
Тематические разделы:
Программа:
телефон: 101-22-74
www.joyn.ru
ВСЕРОССИЙСКИЙ ВЫСТАВОЧНЫЙ ЦЕНТР
СТРАНА ИГР
Мир ПК
РЕАКЦИЯ

Попробуйте подписаться в редакции, позвоните нам.

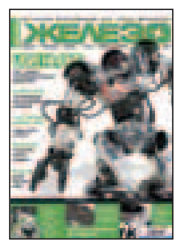
(это удобнее, чем принято думать :)

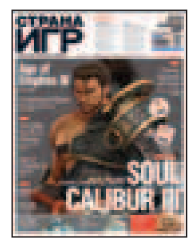

SYNC


Лучшие цифровые камеры


Хакер


Хакер Спец


Железо


Страна Игр


PC Игры

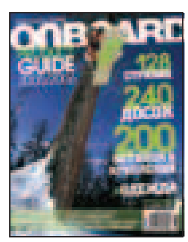

Мобильные компьютеры

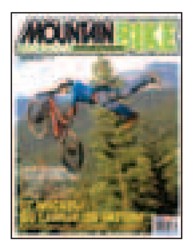

Maxi Tuning

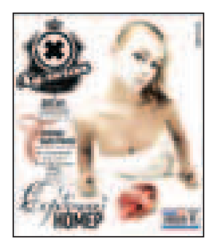

Total DVD

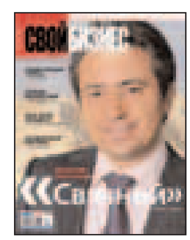

DVD Эксперт


Total Football


Onboard


Mountain Bike Action


Хулиган


Свой бизнес

- ★ Для подписчиков в Москве курьерская доставка **БЕСПЛАТНО** в день выхода журнала
- ★ Дешевле, чем в розницу
- ★ Гарантия доставки и замены в случае потери
- ★ Специальные предложения для подписчиков
- ★ Первый номер подписки высылается по звонку вместе с заполненной квитанцией для оплаты

**8-495-780-88-29** (для Москвы)
**8-800-200-3-999** (для России)
ВСЕ ЗВОНКИ БЕСПЛАТНЫЕ
Мы работаем с 9 до 18 по рабочим дням

(game)land


Двигайся в ногу со временем!
NT computer
Одноядерный процессор - это вчерашний день!
Уже сегодня возможности ОДНОГО ПК AdvaNT AGE на базе нового ДВУХядерного Процессора Intel® Pentium® D значительно шире! Новая ДВУХядерная обработка информации дает компьютеру дополнительную мощность там, где она нужна. Всего ОДИН компьютер позволяет Вашим детям играть в игры, в то время как Вы смотрите фотографии с ПК на экране TV, качаете музыку и наслаждаетесь жизнью и общением в ДВА раза больше.
WWW.NT.RU, ТЕЛ.: +(495) 970-1930
intel
Pentium® D inside™


СТРАНА ИГР
Drakengard 2
SQUARE ENIX.
UBISOFT


СТРАНА
ИГР
ВТОРАЯ
МИРОВАЯ
СТРАТЕГИЯ В РЕАЛЬНОМ ВРЕМЕНИ
1С
ФИРМА «1С»

СТРАНА ИГР II 09 | 210 II МАЙ II 2006

Вторая мировая II Scarface II Medieval 2 II Tekken: Dark Resurrection II The Outfit II Grandia 3 II Sid Meyer's Railroads II The Elder Scrolls IV II The Godfather II Onimusha: Dawn of Dreams